ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

REVISTA

AÑO 1/ N° 2- ABRIL-MAYO-JUNIO DE 2021

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

SUMARIO

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 1 NÚMERO 2.
Abril-Mayo-Junio de 2021.
Publicación trimestral.

Editorial.....3

Cómics en la Web.....4

Lo leí en un cómic.....4

Flash noticioso.....4

Sobre ilustraciones y cómics.....5

Citas sabias.....6

Cómic de autor: Humor con Ferro, de Fernando Romero.....6

El arte interdisciplinario de hacer cómics, por Osman Acasio.....7

Los cómics de 8 a 24, por Nei Shine.....9

Del tintero: El sobreviviente 1, Por Manuel Loayza.....11

24 de abril: un día para conmemorar, por Osman Acasio.....16

Ficha del personaje: Darnet, por Osman Acasio.....17

Cómic de autor: ¿Sueñan los sapos de la Sierra Coriana con el aletear de las hadas?, de Dilianny Acasio.....18

Cómics de autor. Mitos y costumbres del Falcón de antaño. Cápitulo Fantasmas, por Enrique Acasio.....24

Paleoilustración. Ilustración constructiva, por Osman Acasio.....29

Prologueando.....34

Entrevista a un historietista: Aduin Nava.....35

Cómic de culto: Década de los 50. Cupertino Suarez, el cazador de tigres, de Sancho.....39

Formando una liga de superhéroes nacionales, por Osman Acasio.....41

Cómic de culto: Década de los 80. Yarba la hija de la floresta, de Ramón Vargas U.....43

Ilustrando con software libre. Paso a paso, por Osman Acasio.....47

Cómic Gato elegante. La pelea, de Acasio.....51

Composición visual perfecta. Narrativa gráfica secuencial auxiliada por la ingeniería, por Enrique Acasio.....55

El arte de hacer cómics. Creatividad y guiones, por Osman Acasio.....58

El cómic anima la lectura entre jóvenes. Por Mildred Pineda.....60

Cuento corto. La cúpula, de Manuel Jordán.....61

Conjugando el ArtToys con las muñecas de trapo, por Osman Acasio.....64

Cómic de autor. Rebullones zeta. Capítulo uno. El comienzo, de Acasio.....65

Ilustración científica. Dibujando bichos, por Enrique Acasio.....68

Galería Hallaco.....72

Galería Fanart.....76

Galería Diseño de personajes.....82

Galería Arte urbano.....83

2

REVISTA
¡HALLACO!
MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

AÑO 1 NÚMERO 2.
Abril-Mayo-Junio de 2021.
Publicación trimestral.

Una producción de:

ACASIO
INFOGRAFIC, C.A

COLABORAN EN ESTE NÚMERO:

Aduin Nava
Dilianny Acasio
Enrique Acasio
Fernando Romero
Galez'sCover
Gustavo Duno
Manuel Jordán

acasiooe@gmail.com

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y de divulgación.

EDITORIAL

Lo prometido es deuda. Llega a sus manos la segunda entrega del magazine venezolano dedicado al cómic y las ilustraciones que se crean en nuestro país. Siguiendo la linea editorial del reader digest presentada en la primera edición de la revista, Hallaco recurre una vez más en este segundo número a la recopilación de ensayos y creaciones de autores venezolanos colgados en la web y otras revistas, así como a la publicación de cómics inéditos. Con respecto al material recopilado, se trata de ensayos y artículos que a pesar de ser concebidos y divulgados hace años, por su carácter imperecedero siguen siendo tan vigentes el día de hoy como el día que fueron publicados. El propósito de esta selección es entregar un ejemplar modelo basado en lo más representativo de nuestros autores de comics que sirva de referencia a los interesados que quieran ahondar en el medio historietístico nacional. Que se convierta en una vitrina expositora de las obras de nuestros creadores. Así como en una guía referencial para nuestros lectores que quieran mantenerse informado de este apasionante mundillo. Encontrará en su interior secciones fijas como flash noticiosos, reseñas, artículos de opinión, galerías de ilustraciones, historietas, mangas, cuentos cortos y mucho más. Como novedad, debuta la sección cómics de culto, presentando historietas clásicas restauradas. Siéntanse entonces libres de servirse de la revista ¡Hallaco! como medio informativo para ponerse al corriente y estar enterado de lo que acontece en materia de narrativa gráfica creada en nuestro país. Solo esperando que disfruten de su contenido tanto como lo hicimos quienes colaboramos con su producción.

Osman Acasio. Editor en jefe.

CÓMIC EN LA WEB: ISSUU.

http://issuu.com/acasio/docs/la_danza_de_las_m_scaras

M.L.Steampunk: Cazadora de monstruos. La danza de las máscaras, del historietista falconiano Acasio. 38 páginas. Blanco y negro. Idioma español.

http://issuu.com/krugos/docs/el_castillo_y_las_olas2

El castillo y las olas, con guión de Krugos Winkelman, y dibujos de Eli Navarro. 45 páginas. Blanco y negro. Idioma español.

https://issuu.com/rynngo/docs/ignis_prometeo_0667a6531144cf

Ignis Prometeo, de Rongny Sotillo –Rynngo. 14 páginas. A color. Idioma español.

https://issuu.com/samuelblanco/docs/fantagalaxycomic

Fantagalaxy, cómic de autor del historietista Samuel Blanco. 13 páginas. A color. Idioma ingles.

LO LEÍ EN UN CÓMIC.

"Escuchar conversaciones ajenas solo te deja un montón de información inconexa e inentendible."

Darnet.

"Poco después salió de su pequeño apartamento, y esquivando los esparcidos montículos de botellas de anís vacías y paquetes de chucherías claramente usados, pero misteriosamente inflados, caminó hacia su nave estacionada en lo que él llamaba la última esquina del universo."

El farolero, de @4rtevd; en Betas trambolicos.

"No voy a negarlo, por un tiempo fui sincero, me entregué a la faena libertaria y al cultivo de mi intelecto, pero mientras más lectura hacía, mientras más batallas libraba, me convencía más que la maquinaria de las sociedades hipócritas necesitaban un lubricante distinto a la honestidad, menos transparente, viscoso como la diplomacia misma."

El librero. Guión: Rongny Sotillo. Dibujos: Wilfredo Pérez.

FLASH NOTICIOSO

NOTA DE PANA.

Amigos del noveno arte. Estas haciendo una tesis, un artículo o simplemente te interesa conocer sobre la historia del cómic en Venezuela. Deja de pasar horas frente al navegador y simplemente descarga los ejemplares de **Caracas. Ciudad en Viñetas**, editada por Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) y el Centro de Estudios de Caracas; y la **Historia ilustrada del cómic en Venezuela**, de Osman Acasio. En ellos encontraras la guía más acertada para conocer sobre estos 98 años de transito por la narrativa gráfica de nuestra tierra.

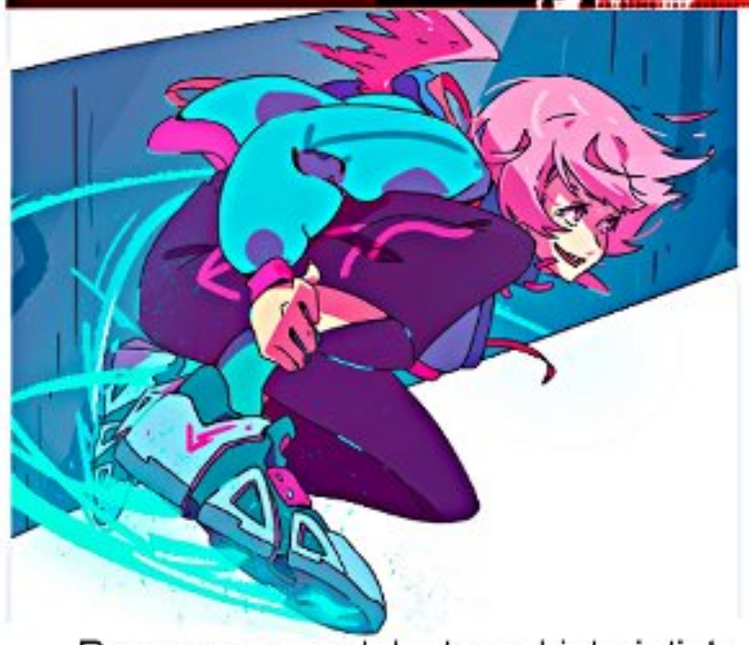
DE PODCASTEROS, BLOGUEROS Y YOUTUBEROS.

Si le interesa estar al tanto del cómic que se hace en Venezuela, en la web encontrará apasionados del noveno arte que dedican esfuerzos para dar a conocer lo nuestro y lo que se produce en Latinoamérica. De visita obligada deben pasarse por el podcast **"De cómics se habla asi"**, conducido por Cesar Carrasquero; Así como el canal **"El arte de Aduin"**, producido por Aduin Nava, ambas ubicadas en You tube. Mención especial también el blogs **"Sobre ilustraciones y cómics"**, publicado por Osman Acasio, ubicado en facebook, un empedernido lector de cómic criollo, quien viene posteando reseñas y opiniones de cuanto alcanza a leer desde el 2014. Todas estas publicaciones son actualizadas constantemente, de publicación asidua y sistemática que aporta interesante y valioso contenido.

FLASH NOTICIOSO

EN CAMPAÑA

La revista ¡Hallaco! se une a la campaña aupada por los historietistas miembros del Programa Amigos del Noveno Arte (PANA) para promover el 24 de abril como el Día nacional de la historieta venezolana. La determinación de tal fecha obedece al día que se publicó en 1923 lo que vendría a ser la primera historieta nuestra. El honor recae en Leoncio Martínez –Leo y su personaje Pinocho en la obra Vida y aventuras de Pinocho o Hazañas de un muñeco de madera, publicado en Fantoches.



Rouse es una talentosa historietista venezolana radicada en Uruguay, creadora de contenido de cómic de marcado estilo nipón. Su más reciente trabajo publicado en Webtoon lleva por título Kacoo. En su sinopsis se puede leer: "En las calles de la ciudad de Lost Garden cada tres años se lleva a cabo una competición que reúne a seres de todas partes, el Z3. Elise, tratará de llegar a lo más alto pero antes tendrá que lidiar con los misterios que rodean su vida."

Supe de este cómic gracias a un listado diseñado por un artista de nombre Miguel Devia que publica en un espacio dedicado a la formación artística online. El ensayo bajo el título "23 ilustradoras y artistas venezolanas que debes conocer" presenta a otras artistas dedicadas al arte de hacer cómics como Larissa Rivero (a quien reseñé en este espacio en 2017 por su comic Theopolis publicado en El David número 1 y recientemente por su obra Song Of Samir, un cómic publicado en Webtoon) y a la ilustradora Helen Highton (a quien reseñé en 2015 si mal no recuerdo por su diseño de portada para el cómic Insecto nocturno, de Henry Tobia y José Nieto). En el listado de Devia, en lo personal, yo sumaría los nombres de artistas luminarias como María Guadarrama –Guada, Veronica Mazaro –Dragon Raine, María Centeno, Vaneza Balleza, Fabiana Ramirez –Mikashi B, Wendy -Rumay Chan, por mencionar solo los que vienen a mi mente a vuelo de pájaro.

Volviendo con Rouse, sobre la artista y su obra Kacoo, el ilustrador y pintor Devia escribe en su ensayo: "Rouse es la creadora de personajes anime explotando en un frenesí de colores neones y líneas dinámicas. Toda su obra posee una fuerza increíble y una narrativa gráfica cargada de acción y street art. Es autora de Kacoo, un cómic online repleto de ciencia ficción y movimiento. Cada viñeta es un deleite visual por su hermosa paleta de colores y dibujos que recuerdan a trabajos del Studio Trigger, de animación japonesa."

En Webtoon, los lectores de Kacoo, escriben maravillas de la obra de Rouse: "woow, la paleta de colores es hermosa, el diseño de los personajes tan interesantes, le tengo mucha fe a este comic." (Nyoko Yuna). "No tengo palabras para expresar lo genial del arte, en serio trabajaste con un amor que se nota, quiero cada imagen, es ... es que wow ... simplemente wow , naciste para esto." (gaby2moons). "Aaaah! ¡Dibujas hermoso!!... Me encanta... (≧▽≦).... es simplemente arte." (akaily)

CITAS SABIAS.

"Por el cómic uno vive y por allí uno muere."

Carlos Trillo.

"El arte es un arma poderosa: muchas veces una simple caricatura llega más a la gente que un libro de 500 páginas."

Omar Cruz.
Caricaturista. Historietista.

"Los cómics que se acercan demasiado a la técnica cinematográfica son los menos hermosos, los menos logrados... para mí, los que merecen consideración son aquellos que han inspirado al cine y no al revés."

Federico Fellini, Director italiano.

"La historieta o cómic venezolano tiene una historia centenaria, pero permaneció siempre en un segundo plano debido a la penetración y posicionamiento de las historietas foráneas y de las simples caricatura."

Beatriz Cáceres-Péfaur.
La trayectoria del comic en Venezuela de 1850 a 1950

"Ahora no te puedes dar el lujo de ser desechable. Más te vale que todo lo que hagas, sea memorable o la gente te pasará por alto."

Axel Medellín. Historietista mexicano. Dibujante de Heavy Metal, Grimm Fairy Tales y varios títulos más.

LO LEI EN UN CÔMIC.

"Novela gráfica es a cómic, como empanada es a arepa."

Adriana Genel, en prologo del libro compilatorio Más cómic será tu abuela.

CITA SABIA.

"Cuando alguien ve un cuadro en un museo y no lo entiende, le echa la culpa a su propia ignorancia... cuando ve un cómic y no lo entiende, piensa que lo hizo un idiota."

Chris Ware

CÓMIC DE AUTOR.

HUMOR CON FERRO

Por Fernando Romero

EL ARTE INTERDISCIPLINARIO DE HACER CÓMICS.

Por Osman Acasio.

En una ocasión, una amiga, al enterarse que invertía parte de mi tiempo libre realizando comics, me preguntó sorprendida, por qué lo hacía. Simplemente le respondí: "Porque puedo y porque quiero". Aunque reconozco que la respuesta sonó algo tajante, sin intenciones de ofender, lo consideré una contestación acertada. Dejando bien claro entonces que hago comics porque está a mi alcance hacerlo, y los hago porque así lo deseo; en mi empeño, contribuyo dando mi aporte (mi grano de arena) al arte de la narrativa gráfica secuencial que se produce en el país.

El historietista, como creador de contenido de cómics es una persona que en contacto con los estímulos de su entorno generan bienes y productos culturales a partir de la imaginación, la sensibilidad, el pensamiento y la creatividad. La narrativa gráfica secuencial como expresión creadora, como manifestación libre del pensamiento humano, genera identidad, sentido de pertenencia y enriquece la diversidad cultural del país.

Y es que adentrarse en el fabuloso arte de hacer cómics, además de llenar el espíritu humano, produce en todo el que se ocupa del oficio (o al menos en mi caso personal) una completa satisfacción el ver culminado un proyecto gráfico emprendido.

El ver culminado un proyecto gráfico gestado desde una idea original hasta su fase final resulta en una empresa demandante solo apto para corajudos.

Una labor por demás compleja que demanda del artista absoluta entrega, total compromiso, y buena dedicación.

Tal vez las personas ajenas a este mundillo gráfico no lo sepan, pero es bueno dejar constancia que son propios de un historietista actividades tales como dibujar, escribir, transformar, historiar, narrar, descubrir, vincular, entender, interpretar, conocer, contextualizar, experimentar e investigar para crear contenido de cómics.

Así pues, el arte de hacer cómics se debe entender como una actividad interdisciplinaria. Observando con ojo crítico y en profundidad, se descubrirá que alrededor de la narrativa gráfica existe danza, teatro, pintura, escultura, literatura, arquitectura, ingeniería, música. En resumen bellas artes.

Cuando leo la colección de revista de cómics Clips (1986-1988) puedo apreciar en sus páginas la influencia de obras pictóricas como La Gioconda o Mona Lisa, de Leonardo Da Vinci hasta pinturas surrealistas de Salvador Dalí.

Cuando leo algunas de las historietas de la colección Fantomas de la Editorial El perro y la rana, como la fiesta de los moribundos (2018), La noche de Prometeo (2015), ambas ilustradas por Cesar Mosquera, La tienda de muñecos (2016), y La radiografía (2016), ambas dibujadas por Daniel Duque, solo por mencionar algunos ejemplos, allí encontraré teatro y literatura nuestra venezolana. Y cuando leo historietas latinoamericanas Primeros sueños volumen 1 (2014) y Tierras y linajes volumen 2 (2015) de la colección biblioteca Ayacucho ilustrada, por ejemplo, allí veo literatura y pensamiento

caribeño latinoamericano. O cuando leo la obra independiente Miserables. El cómic de la vida (2015), de Omar Cruz, allí veo a un poeta desnudando su alma, describiendo sus sentires y pesares con bellas ilustraciones oníricas. Así cuando leo el webcómic Madre India (2017), de la historietista falconiana María Guadarrama –Guada, veo en sus páginas un contenido poético, impregnado de misticismo y todo un canto abierto a la vida. O cuando leo el cómic MirkDvortik (2015), de Carlos Luis Sánchez Becerra, con páginas repletas de ilustraciones empapadas con una marcada gama de colores planos y chillones, en donde veo fuerte sensibilidad Pop Art. Estas como tantas otras obras historietísticas exudan bellas artes.

Pero además de bellas artes, también hay en la narrativa gráfica, física, matemática, química, biología, geología: es decir, a ciencia cierta, hablamos de ciencias exactas y naturales. Cuando leo el cómic En busca de las monarcas (2018), de los hermanos Bisbal, por ejemplo, allí veo un hermoso microdocumental que me habla de las mariposas Monarcas y sus increíbles viajes migratorios. Sus autores, como unos mismísimos biólogos, se ocupan de transmitir esta gran hazaña natural a sus lectores de forma didáctica y amena. Así cuando leo el cómic El monstruo de Turmerito (2020), de Edwing Yaguar Chávez, veo una obra de alto contenido pedagógico que nos cuenta de un descubrimiento paleontológico en plena Caracas. Aquellos que lean el cómic El explorador submarino (2013), o Mar de maravillas. Criaturas prehistóricas (2015), ambas de mi autoría, por ejemplo, allí encontrarán conocimientos de biología y paleontología, en un intento de divulgar información científica.

Agudizando la visión exploratoria, adentrándonos en lo profundo del estudio de la narrativa gráfica, encontraremos además antropología, historia, letras, filosofía, psicología, sociología, disciplinas propias de las ciencias sociales. Cuando leo la historieta Ulépala cacería fallida (2021), de Galez ´s Cover, por ejemplo, veo allí un profundo respeto por las costumbres originarias del pueblo Wayú y un esfuerzo loable del autor por preservar el mensaje originario como un mismísimo antropólogo dedicado a mostrar la cosmovisión de tan hermosa etnia. Cuando leo las historietas Hacer patria libre o morir por Venezuela: Argimiro Gabaldón (2017), restaurada por Fiesky Rivas, Por aquí pasó Zamora (2018), o Maracapana, Guacaipuro y la gente eterna (2018), ambas del colectivo PANA, por ejemplo, en sus páginas veo la historia viva de nuestro pueblo narrada por sus autores a través del arte gráfico secuencial cumpliendo el papel de verdaderos historiadores y antropólogos. Aquellos que lean algún cómic de María Lionza Steampunk: Cazadora de Monstruos, de mi autoría, por ejemplo, en ellos encontrará un argumento narrativo basado en el folclore, los mitos y las leyendas de nuestro país, en un intento de mi parte de dar a conocer nuestra idiosincrasia y nuestra cultura para generar identidad nacional, empecinado para ello en ser lo más productivo que pueda.

Y resulta que quienes nos dedicamos a este fascinante arte debemos fustigarnos a ser más productivos. Muchos de nosotros por lo general, encaramos un proyecto gráfico con gran entusiasmo y que a la larga terminamos (me incluyo, me ha pasado más de una vez) desalentados y con pocos ánimos de terminar lo emprendido. Es lo que se conoce en nuestras latitudes como "carrera de caballo, parada de burro". La consigna sería entonces "Termina lo que empiezas". O tal vez, la otra consigna apropiada podría ser "No muerdas más de lo que no puedas tragar".

En una ocasión, tuve la oportunidad de escuchar las palabras sabias de Juan Calzadilla, un gran poeta que nos visitaba en el Estado Falcón. En su disertación a los presentes, encontré palabras de aliento que me motivaban a ser más productivo. Un lineamiento aplicado no solo al hombre de campo que siembra y cosecha, al pescador que provee alimentos del mar o al pequeño y mediano empresario que produce, sino también a los cultores. En sus palabras, sostenía que el artista, el poeta, el escritor, el pintor, debe aportar haciendo lo que mejor sabe hacer y lo que le llena de gozo su espíritu: producir arte. Calzadilla proponía en su ponencia, trabajar en el "arte transgenérico", es decir, la fusión de todos los géneros artísticos: danza, teatro, pintura, poesía... Comprendí que la mejor forma de trabajar el arte transgenérico era dedicarme con más ahínco al oficio de hacer cómics, toda una actividad interdisciplinaria digna de ejercer.

Sobre el autor:
Osman Acasio. Ing. industrial. Novelista gráfico. Historietista. Escritor. Editor.

LOS COMICS, DE 8 A 24. UNA ACLARACIÓN: DISTANTE PERO NO AUSENTE.

Por Nei Shine.

Por allá en 1999 y los 2000, estaba yo haciendo mis primeros comics (mi recuerdo más lejano pues tengo mala memoria), eran carentes de dialogo, solo la progresión de las viñetas mientras mi cabeza reproducía las palabras y efectos especiales. Dibujaba con lo que fuera: marcadores, lápices, en hojas carta, en cuaderno.

Año 2010. Hacía mini historias.

Cada capítulo de anime o caricatura que veía me inspiraba a crear alguna historia. Recuerdo un día que no había luz y llovía, era como las once de la noche y yo encendí una velita debajo del escritorio y me puse a dibujar. Una especie de refugio. Más tarde, mi tío me comenzó a comprarme revistas de manga y comics. Fue la gloria. Cada 15 días ansiaba ir a buscar mis revistas.

Siempre he sido muy crítica de mi propio trabajo. No me gusta mostrar mis trabajos a menos de que sepa que son realmente buenos, y de hecho, aún mostrándolos me digo a mi misma: no es lo suficiente bueno. De ahí por qué escribo éstas líneas.

Bio research ha sido mi nené, mi bebé, mi proyecto que decidí sacar a la luz y compartir con el resto... ¿del mundo? Sí. Porque creo en la historia, a pesar de no ser la mejor dibujante, ni la mejor guionista, etc. Es decir, ¿Quién no quisiera que su trabajo fuese de la calidad de los grandes historietistas? Todos, creo. Pero como dije, creo en la historia del cómic que decidí compartir.

Sin embargo, hay una realidad cruel en la industria de comics tanto venezolana como latinoamericana, y esa es que está en pañales. Y otra variante también importantísima es que carezco de una publicación constante y un gran grupo de seguidores. Esas dos cosas combinadas hacen que la cantidad de trabajo que requiere realizar un capítulo de Bio Research SEA UNA HAZAÑA, siendo lo que soy: una persona promedio que debe trabajar de otra cosa de 8 a 10 horas al día y ocuparse de otros asuntos normales de la vida también (excusas ya sé, pero es así).

Año 2016 . Pagina de Bio Research Cap. 3

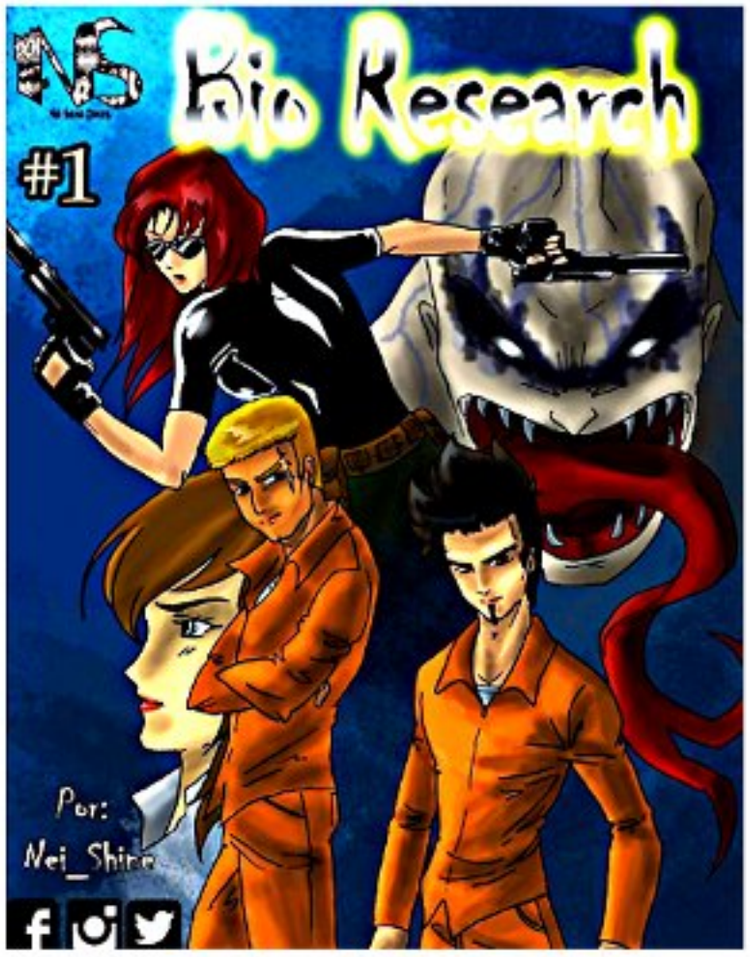
En resumidas cuentas: después de pasar horas y HORAS dibujando, entintando, editando, la cantidad de lectores que obtiene tu trabajo es un poco decepcionante.

A las poca (POCAS) personas que siempre estuvieron pendientes de los capítulos muchísimas gracias. Aunque esta nota parezca un poco (bastante) pesimista, les recuerdo que como les dije al principio, desde que tengo memoria

estoy haciendo cómics. Así que no es un adiós.

Bio Research no necesita de un "pause" oficial, porque desde el principio los hechos demostraron que la intermitencia sería la regla. Pero tengo buenos augurios en mi visión.

No daré fecha de nuevos capítulos, estoy trabajando en ello. Y en otros proyectos que esperemos que más pronto que tarde, podrán disfrutar. Ustedes tampoco dejen de dibujar. Un abrazo. Nei Shine.



Notificación publicada por Neisamir Marrero –Nei Shine en su página de facebook. Para leer sus cómics **http://bioresearchcomic.blogspot.com**

DEL TINTERO: EL SOBREVIVIENTE 1.

Por Manuel Loayza.

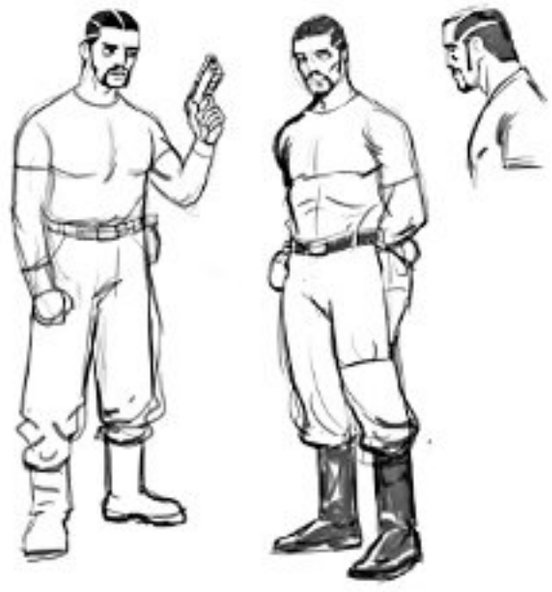
Desde hace mucho tiempo vengo manejando un personaje que lo diseñé a comienzos de los noventa después de leer un artículo sobe los dinosaurios y Darwin; desde ese momento, siempre acaricié la idea de llevarlo al cómic o a la animación, aunque hice algunos intentos de historieta para ver el personaje, su estética, pero no estuve ni estoy conforme y el personaje sigue cambiando...hasta hoy.

Luego de leer lo de ANDIMATION me llegó un entusiasmo nuevamente, por realizar cosas que por distintas razones las desplazaba todo el tiempo. Es por eso que me animé en colgar algunos bocetos, guiones, maquetas y casi todos los personajes principales que acompañan al héroe. A manera de presentación oficial (por segunda vez) cuelgo todo sobre mi Sobreviviente, un saurio evolucionado, que escapó del meteorito y de la devastación ocasionada por fuerzas externas que veian a los grandes saurios como un estorbo ...

Los primeros diseños del personaje en el año 1991. Por lo que se ve, tenía la idea de hacer las historias del Sobreviviente con un carácter más citadino, y hasta algo detectivesco, más mimetizado con la gente y la selva de cemento. Los acontecimientos actuales, como el cambio climático, las guerras sin sentido, la desproporcionada ambición por el dinero a costa de lo que sea por los "oscuros" del planeta, y el "fin de los tiempos" me dieron la pauta para hacer un giro a la historia principal.

El profesor Félix Takama: Arqueólogo, científico y profesor de la universidad Latinoamérica de Ciencias Naturales. Sus principales actividades, son conocer a fondo el inicio, desarrollo y decadencia no oficiales de las civilizaciones antiguas.

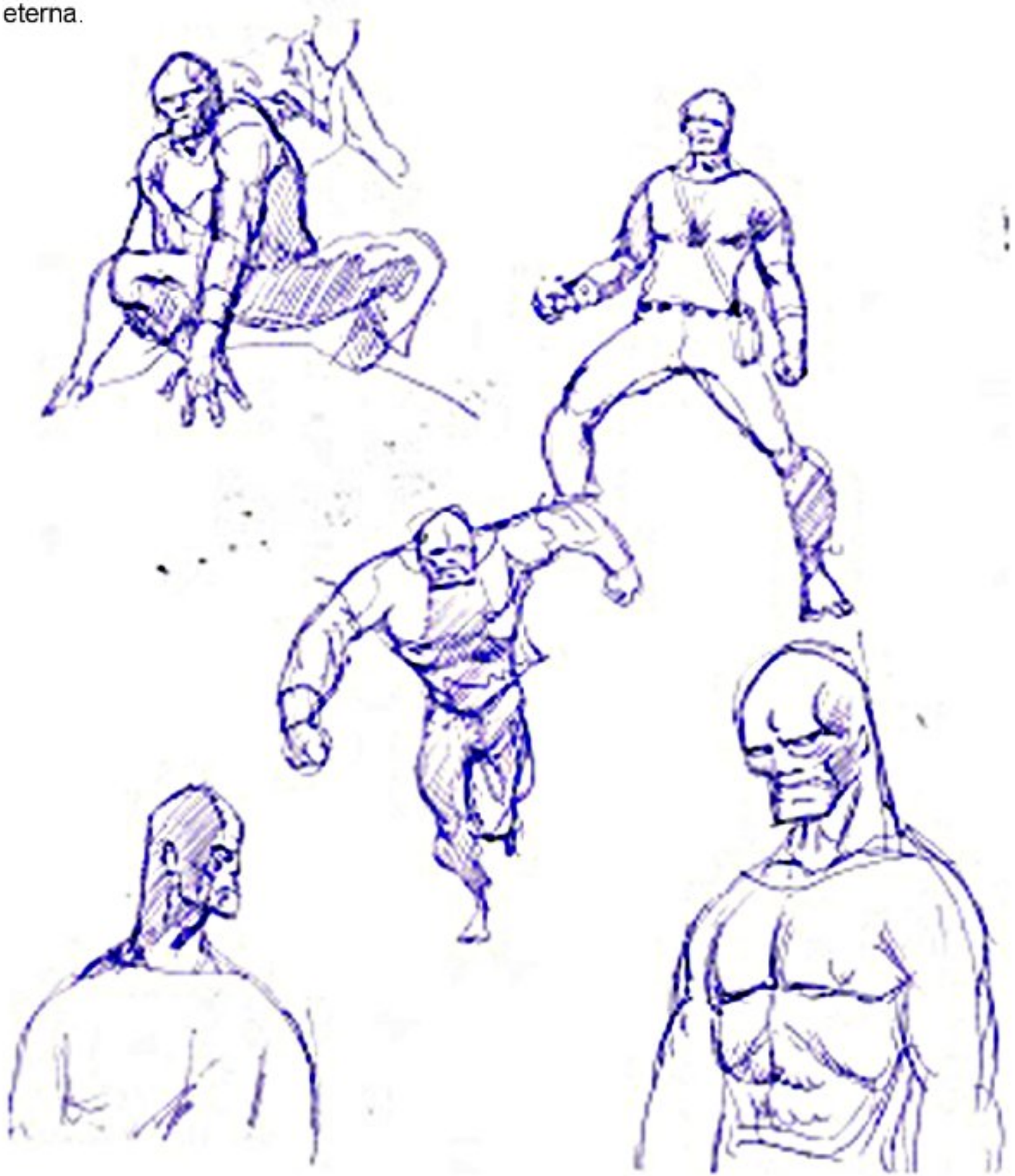
La doctora Verónica Luna: Filántropa, doctora especialista en enfermedades tropicales. Su principal trabajo es atender los problemas de salud que se le presentan en las distintas poblaciones indígenas del sur de de la selva amazónica cerca de la triple frontera entre Venezuela, Colombia y Brasil.



Carlos Toro: Ayudante del profesor Félix, especie de guarda-espalda del Profesor, tiene un compromiso moral con él, debido que en algún momento de su vida, éste, le ayudó a superar su terrible adicción a las drogas, el alcohol y a retomar su vida después de una estadía penitenciaria en su juventud.

Doroteo Malone, alias "El Doc": Hombre cruel, proveniente de las canteras del fascismo italiano, de la Segunda Guerra Mundial. Tiene inmensos recursos económicos para lograr los fines más perversos. Dentro de sus "negocios" esta el contrabando de recursos naturales en la selva colombiana, experimentos genéticos para alterar la estructura física del hombre y buscar convertirlo en armas de destrucción para distintos fines. Está obsesionado con la inmortalidad y conoce de la existencia de nuestro héroe, de quien sabe que si lograra extraer una gota de su sangre podría lograr su más caro anhelo: La vida eterna.

Bocetos del personaje protagonista.

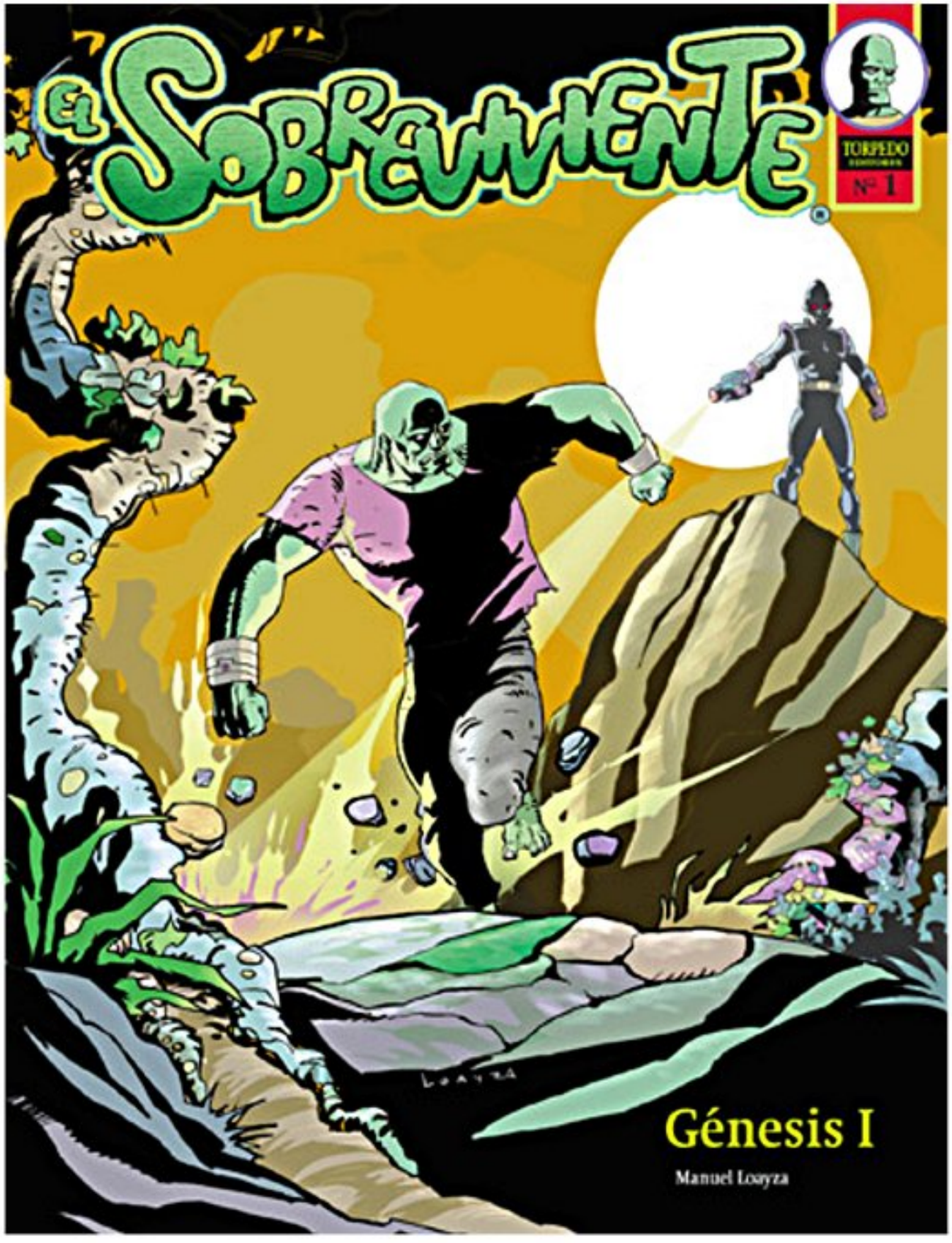


Bocetos diseño del personaje protagonista del cómic El Sobreviviente, obra de Manuel Loayza.

Primer diseño para animación.

Abajo primer story hecho a mediados de 1993, para presentación de piloto de la "serie animada"

Primer cómic para "mover" el personaje y su estilo para historieta o animación.



Material extraído del portal tintaytantos.blogspot.com, de Manuel Loayza.

SOBRE EL AUTOR:
Manuel Loayza:

Nació en Lima, Perú. Artista de la animación, caricatura y el cómic que reside en Venezuela. Premio ANAC al corto de animación con "Bolívar, canto al libertador" en el año 2001 y ganador de varios premios nacionales e internacionales, entre los cuales destaca el Leoncio Martínez, mención caricatura.

24 DE ABRIL: UN DÍA PARA CONMEMORAR.

Por Osman Acasio.

En su forma moderna, la historieta en Venezuela, nace en el seno de la industria periodística nacional en la década de los años 20. Para fijar tal datación con propiedad, se atiende a tres características fundamentales: la narración secuencial en serie de viñetas, la permanencia de un mismo protagonista en una "serie" de publicación periódica, y la presencia de "globos" o "bocadillos" con texto en su interior como locución de los personajes. Tales caracteristicas se reunieron por vez primera en el personaje Pinocho, obra de Leoncio Martínez –Leo, publicado en Fantoches, número 2, de fecha 24 de abril de 1923, la que aparecerá semanalmente a página entera acompañados de textos explicativos en versos, colocados al pie de los correspondientes recuadros según la tendencia de la época con la utilización esporádica de los innovadores bocadillos. Alejado del clásico cuento del escritor italiano Carlos Collodi, Pinocho en la versión criolla de Leoncio Martínez fue concebido a partir de un tolete de madera de manos de un carpintero larguirucho llamado Rufo Lombriz. Contrario a su predecesor europeo, el Pinocho de Leo no se hacia acompañar de "Pepe grillo" que le servía de conciencia sino por Petipuá, un simpático perrito que no tardó en hacerse popular entre sus lectores. Así, juntos, el personaje de madera y su fiel perrito juguetón, llegaron a calar popularmente a través de la historieta titulada "Vida y aventuras de Pinocho o hazañas de un muñeco de madera".

La celebridad y la aceptación popular del personaje obedecieron creo yo, al marco contextual del tiempo de su publicación. Concebido en una época caracterizada por atropellos, la historieta actuó como estimulante evasión compensatoria de la realidad de un país y su pueblo, y las frustraciones cotidianas padecidas por el pueblo lector, estrangulados por el hambre, las enfermedades, la ignorancia y la represión inmisericorde de una verdadera dictadura cruel hasta más allá de la imaginación. Es importante recordar que la publicación se desarrolló a partir de 1923, es decir, en los años ingratos de la dictadura gomecista y gobiernos neo-gomecistas, que abrió una etapa de cruentas injusticias. De ahí la enérgica función consoladora, en el plano de la imaginación, cumplida por la historieta de Leo, ambientada en un entorno criollo de carácter costumbrista que no pretendía criticar el régimen sino parodiar a las clases sociales de la época.

Es así como el semanario humorístico Fantoches dio inicio sostenido y formal a la historieta nacional con la introducción del muñeco de madera creado por Leo. En base a esto, somos muchos los historietistas del país que abogamos por la consolidación oficial del día nacional de la historieta en Venezuela precisamente el día 24 de abril, una fecha más que apropiada para conmemorar el día del noveno arte nacional.

SOBRE PINOCHO, DE LEO:

"Adoptó Leo al famoso muñeco de palo para ponerlo a vivir en las páginas de Fantoche las más divertidas aventuras. Acompañado de su perrito Petipuá, el muñeco de Leo ingresó en las tradiciones sentimentales de los venezolanos como símbolo de bondad, de alegria de vivir y de fe en la justicia."

Aquiles Nazoa.

"Pinocho, exponente risueño y saltarín de la fresca inventiva de Leo, fue acogido con particular amor por los lectores, a él le fueron dedicados poemas y piezas musicales, y su nombre le fue dado a muchos productos industriales."

Ildemaro Torres.

"Las historias de Pinocho, vistas en su forma, respondían al acontecer diario, a la cotidianidad del ciudadano 'de a pie', a las tradiciones y a la evolución que sufría el país."

Hernán Vernáez.

FICHA DEL PERSONAJE.

DARNET

Darnet es un sarcástico muñeco vudú que trabaja para Empresas Deco, un consorcio de compañías que cubren diferentes áreas, la farmacología incluida, usada como tapadera por su presidenta, una bruja que se ocupa de experimentar y crear en sus laboratorios hechizos y pociones sin levantar ningún tipo de sospechas. Armado con par de alfileres que emplea a modo de espada y que en ocasiones usa como lanza, Darnet como mercenario esclavo sin paga, es encomendado por la bruja de Deco a cumplir misiones especiales que ameriten atención paranormal. Además de manipular a voluntad las hebras que conforman su cuerpo tejido, como héroe fetiche, Darnet posee la facultad de lanzar a sus enemigos hechizos vudú donde todo el daño que reciba su cuerpo de muñeco, será reflejado en su adversario. En su otra vida, cuando era un mortal de carne y hueso, se desempeñaba como un escritor de novelas.

SOBRE EL CÓMIC DE DARNET:

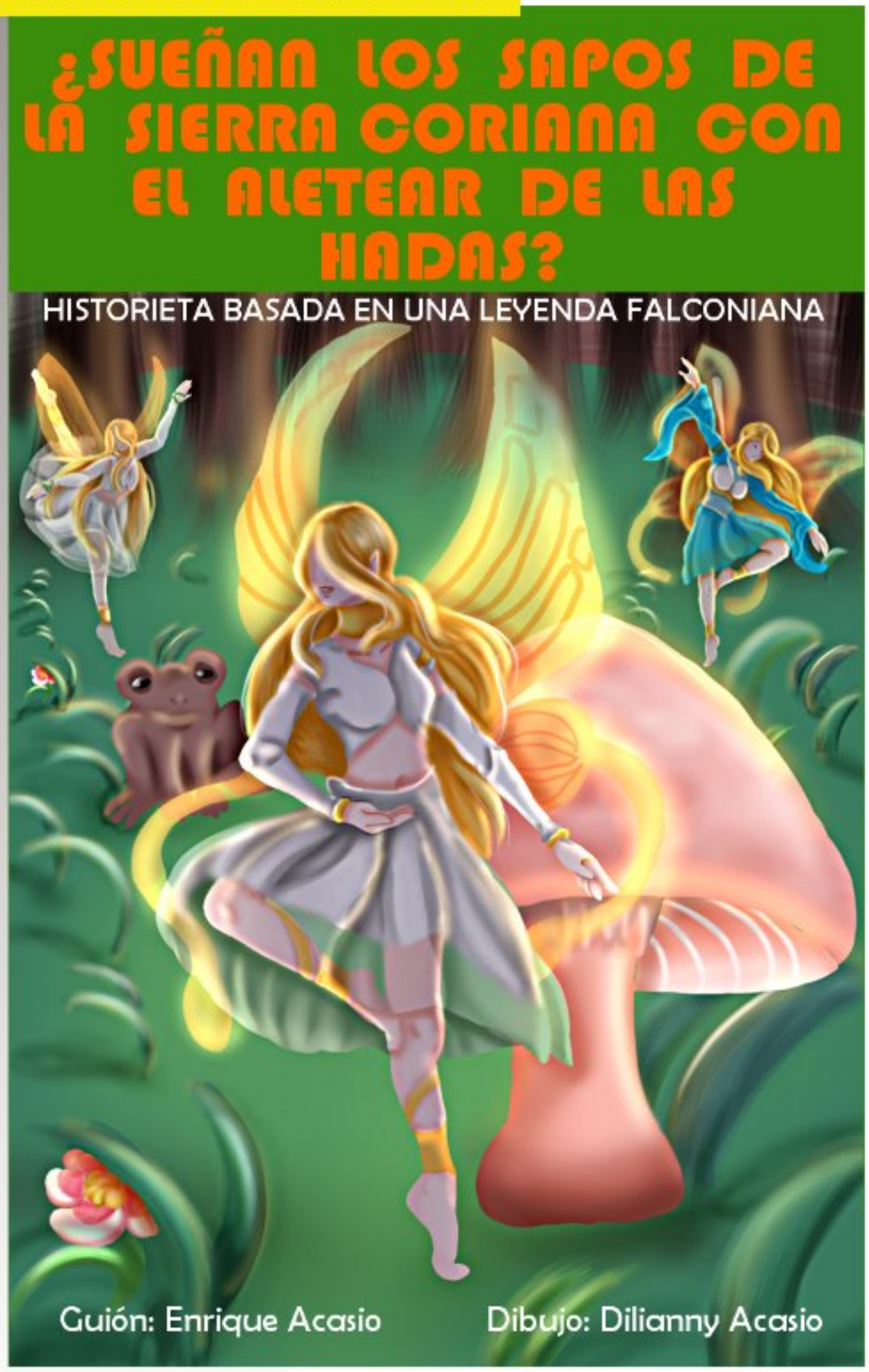
Darnet es un personaje de cómic obra del historietista caraqueño Anthony González. Este peculiar héroe creado en IGC (Imágenes Generadas en el Computador) basado en modelos 3D hace su aparición en la primera entrega de un cómic de acción/aventura de 39 páginas publicada en abril de 2012 en formato webcómic, en un portal llamado amusedum si mal no recuerdo. Enmarcado en el género de ciencia ficción steampunk y stichpunk, en el cómic asistiremos a ver al héroe rescatar a una niña secuestrada por un pirata fantasma, todo un negromante que domina el poder de la magia oscura. Seis meses más tarde, el muñeco vudú protagonizaría su segunda aventura autoconclusiva en un tomo esta vez de 50 páginas en el que en esta ocasión el héroe se enfrenta a unos asaltantes de banco.

Referente a su obra González escribía en su página de facebook en 2013: "El interés del público, le comentaba a un amigo hace más o menos un año, que quizás el gran fracaso de los cómics Venezolanos recaía en la falta de material de calidad, en falta de guiones bien trabajados, buenos artes e historias interesantes... Darnet fue un experimento para probar esta teoría. El primer número tuvo una buena recepción y dio bastante de que hablar, el segundo ya no tanto."

El esfuerzo de González de presentar un trabajo de calidad da sus frutos y le confiere sus meritos, y quien escribe, reseñando sus obras en el blog Sobre ilustraciones y cómics, en un artículo titulado: "Una grata sorpresa en forma de muñeco vudú", publicado en noviembre de 2014, escribía: "Si grata fue la sorpresa de encontrarme con el cómic Darnet, y la forma como fue creada, más grata fue aún mi sorpresa al encontrarme con un guión bien hilvanado y con un contenido como muy pocos he leído. La sola historia se vende bien. No conforme con la calidad de sus viñetas, el autor se esmeró en crear una buena historia de acción/aventura contada en 39 páginas. Es como todo pastelero que prepara una torta y se esmera en la decoración y el glaseado y los adornos y todo, pero que sabe que su pastel aparte de gustar a la mirada, también debe deleitar a las papilas gustativas de sus comensales. González creo que lo logra en su comic Darnet con un guión inteligente concebido para deleitar a sus lectores."

Considerando a Anthony González, en su momento, en uno de los mejores historietistas contemporáneos de Venezuela gracias a estas dos obras creadas en 2012 (curiosamente ambas sin títulos conocidas solo como Darnet número 1 y número 2), ocupando un sitial en mi lista de sobresalientes al lado de talentos como el marabino Aduin Nava, bien podríamos decir que hasta el sol de hoy, la lista permanece inmutable.

CÓMIC DE AUTOR: DILIANNY ACASIO



¿SUEÑAN LOS SAPOS DE LA SIERRA CORIANA CON EL ALETEAR DE LAS HADAS?

Por: Enrique Acasio.

"Una vieja leyenda cuenta que en las noches de luna llena, las hadas gustan reunirse en lugares alejados de toda presencia humana y danzar jubilosas en círculos en los prados circundados de bosques. Los sapos de los charcos cercanos se sientan extasiados alrededor de las hadas danzantes a contemplar su fantástico baile."

Hernández/Moreno "Los corros de hadas" (2006)

Inspirado en esta hermosa leyenda surge el presente comics, cargado de magia, misticismo y encanto, bajo el guion del ensayista Enrique Acasio, y la majestuosa ilustración de la joven artista plástica Dilianny Acasio. Una talentosa estudiante de primer año de bachillerato, que con tan solo trece años crea unas lindas imágenes tomando como herramienta su teléfono inteligente Galaxy modeloA1 Core y la aplicación Ibis picture. Con respecto a la narrativa proveniente de la misma oralidad de los entornos rurales, recuerda el estudio antropológico realizado por el poeta Rafael José Alvarez en la sierra falconiana, tributado en su libro "Trato con duendes" (1999) el cual logra desligarse de la cotidianidad, la modernidad y el mundo material para así comulgar con el mundo de las ninfas.

EN ALGÚN LUGAR DE LA SIERRA FALCONIANA...

¡OH NO! YA ES TARDE. DEBO REGRESAR A CASA.

HASTA LUEGO MUCHACHOS, TENGO QUE IRME.

VALE, NOS VEMOS.

NO PENSÉ QUE FUERA TAN TARDE. AL MENOS LA LUNA LLENA ALUMBRA MI CAMINO.

MEJOR TOMO EL ATAJO Y CRUZO EL "CERRO ENCANTADO" PARA LLEGAR RÁPIDO A CASA.

MAMÁ SE VA A MOLESTAR SI LLEGO TARDE, MEJOR CORRO.

TAP TAP

DE PRONTO, EL NIÑO TROPIEZA...

...CAE Y PIERDE LA RAZÓN POR UNOS MINUTOS.

PAFF

Dilianny Acasio

Cómic de autor: ¿Sueñas los sapos...

AL ENTRAR EN SÍ SE PERCATA QUE FORMA PARTE DE UN CIRCULO DE SAPOS.

QUIENES SIN INMUTARSE ANTE SU PRESENCIA, DISFRUTAN EL RITUAL DANCÍSTICO DE UN GRUPO DE HADAS.

SIN PRECISAR DE DONDE PROVENÍA LA MÚSICA.

¡GUAO! ¡QUÉ HERMOSO!

SUPO QUE EL ACTO HABÍA FINALIZADO CUANDO CESÓ LA MISTERIOSA MÚSICA ACOMPAÑADO DE HERMOSOS CÁNTICOS.

TODAS LAS HADAS SE DESVANECIERON SALVO UNA QUE SE ACERCA CONFIADA AL NIÑO AÚN EN EL PISO.

ERES PURO DE CORAZÓN HAS LOGRADO PRESENCIAR Y PARTICIPAR EN UN RITUAL MÁGICO DE NUESTRO MUNDO.

PERO DEBES PAGAR POR TU INTROMISIÓN. TIENES DOS OPCIONES: CONVERTIRTE EN UNO DE NOSOTROS Y QUEDARTE ENCANTADO EN EL MUNDO DE LAS NINFAS O...

...O SALVARTE, LO QUE PERDERÍAS TODOS LOS RECUERDOS DEL SUCESO PARA NUESTRA SEGURIDAD.

PARA ELLO DEBES SELECCIONAR UNO DE ESTOS SAPOS Y COMERLO; ALGUNOS SON TÓXICOS, OTROS COMESTIBLES.

SI ESCOGES EL COMESTIBLE, SERÁS PERDONADO Y PODRÁS IR A CASA.

TE DEJAREMOS IR ESTA NOCHE CON EL COMPROMISO DE REGRESAR DENTRO DE TRES SOLES.

DEBES VENIR A ÉSTE MISMO LUGAR SOLO, A ÉSTA HORA SIN AVISARLE A NADIE

¿QUÉ PASARÍA SI NO PUEDO VENIR ESA NOCHE?

LAMENTO DECIRTE QUE AL AMANECER DEL CUARTO SOL, MORIRÍAS.

FINALIZADA LA ORACIÓN, EL SER MÁGICO SE DESVANECE EN EL AIRE

Cómic de autor: ¿Sueñas los sapos...

Dilianny Acasio

EL NIÑO SE LEVANTÓ, TOMÓ SUS COSAS DESPERDIGADAS EN EL SUELO, LOS HECHÓ EN LA BOLSA Y CORRIÓ A SU CASA.

EN CASA LE ESPERABA SU MAMÁ, MUY PREOCUPADA.

AL DÍA SIGUIENTE...

MAMÁ... ¿LAS PERSONAS PUEDEN COMER SAPOS?

¡¿ SAPOS?!

SÉ QUE LA RANA SE COME, PERO NUNCA ESCUCHÉ HABLAR DE COMER SAPOS.

¿POR QUÉ LO PREGUNTAS?

SIMPLE CURIOSIDAD.

TENGO ENTENDIDO QUE LAS ANCAS DE RANA, SE COMÉN LIBRES DE PIEL, FRITAS EN ACEITE CON SAL Y PIMIENTA. ES TODO UN MANJAR EN ASIA Y EUROPA.

¡INCREIBLE!

EN LA NOCHE DEL TERCER DÍA, EL NIÑO SALIÓ DE SU CASA SIN AVISAR A NADIE LLEVANDO CONSIGO LO NECESARIO PARA COCINAR UN SAPO.

AL LLEGAR AL LUGAR...

¡QUÉ RARO! DONDE ESTABAN LOS SAPOS, AHORA SE ENCUENTRAN ESTOS HONGOS.

YA LO ENTIENDO. DEBO SELECCIONAR UNO DE ESTOS HONGOS Y COMERLO.

DEBO EVITAR LOS VENENOSOS. ¿CUAL DEBERÉ ESCOGER? ¡TODOS PARECEN IGUALES!

Dilianny Acasio

EL HADA ME DIJO QUE ERA PURO DE CORAZÓN, ASÍ QUE DEBO CONFIAR EN MI MISMO Y SELECCIONAR EL HONGO COMESTIBLE.

EL NIÑO PREPARÓ TODA LA PARAFERNALÍA QUE HABÍA ENSAYADO EN SU CABEZA EN ESTOS TRES DÍAS. ENCENDIÓ EL FUEGO Y LUEGO...

...FUE A ESCOGER EL HONGO QUE LO ADENTRARÍA O LO SACARÍA DEFINITIVAMENTE DEL MUNDO ENCANTADO.

¡YA ES HORA! SOLO ESPERO HABER AGARRA'O EL HONGO CORRECTO.

EL VALIENTE NIÑO CAE DESMAYADO TRAS INGERIR EL HONGO PREPARADO.

UNOS MINUTOS DESPUES...

¿QUÉ PASÓ?

¿DONDE ESTOY?

¿QUÉ HAGO AQUÍ CON LAS COSAS DE LA COCINA DE MI MAMÁ?

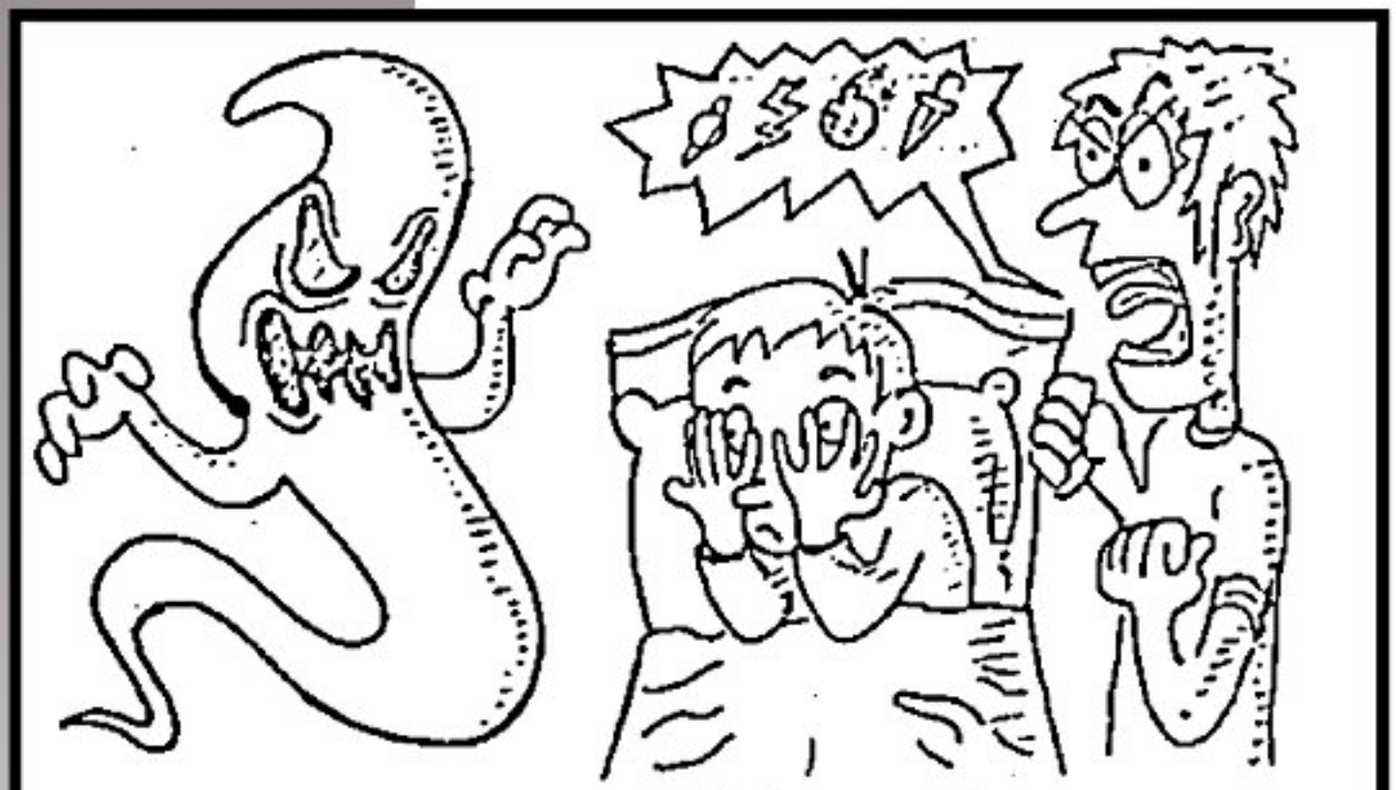
NO LO COMPRENDO. MEJOR ME VOY A CASA.

AL LLEGAR A CASA, SU MADRE NO SE HABÍA PERCATADO DE SU AUSENCIA... COMO SI EL TIEMPO EN EL CERRO ENCANTADO ERA DIFERENTE A AQUEL LUGAR... TODO HABÍA REGRESADO A LA NORMALIDAD.

FIN

Cómic de autor: ¿Sueñas los sapos...

Dilianny Acasio

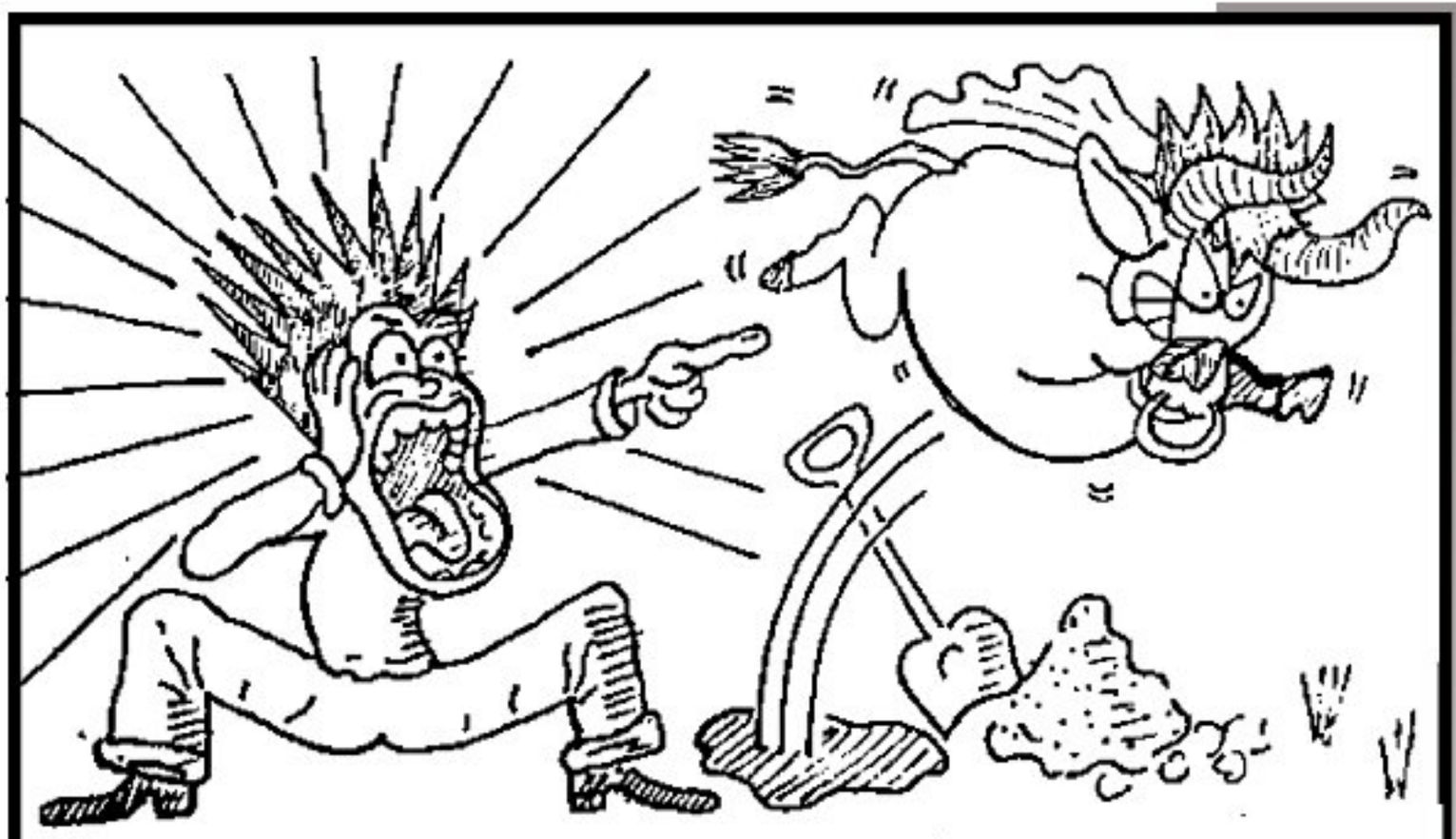


PARA AHUYENTAR A UN ESPANTO QUÉ SÓLO LO PODÍAN PRESENCIAR LOS NIÑOS, LOS PADRES O FAMILIARES DEBÍAN LANZAR INSULTOS AL APARECIDO.

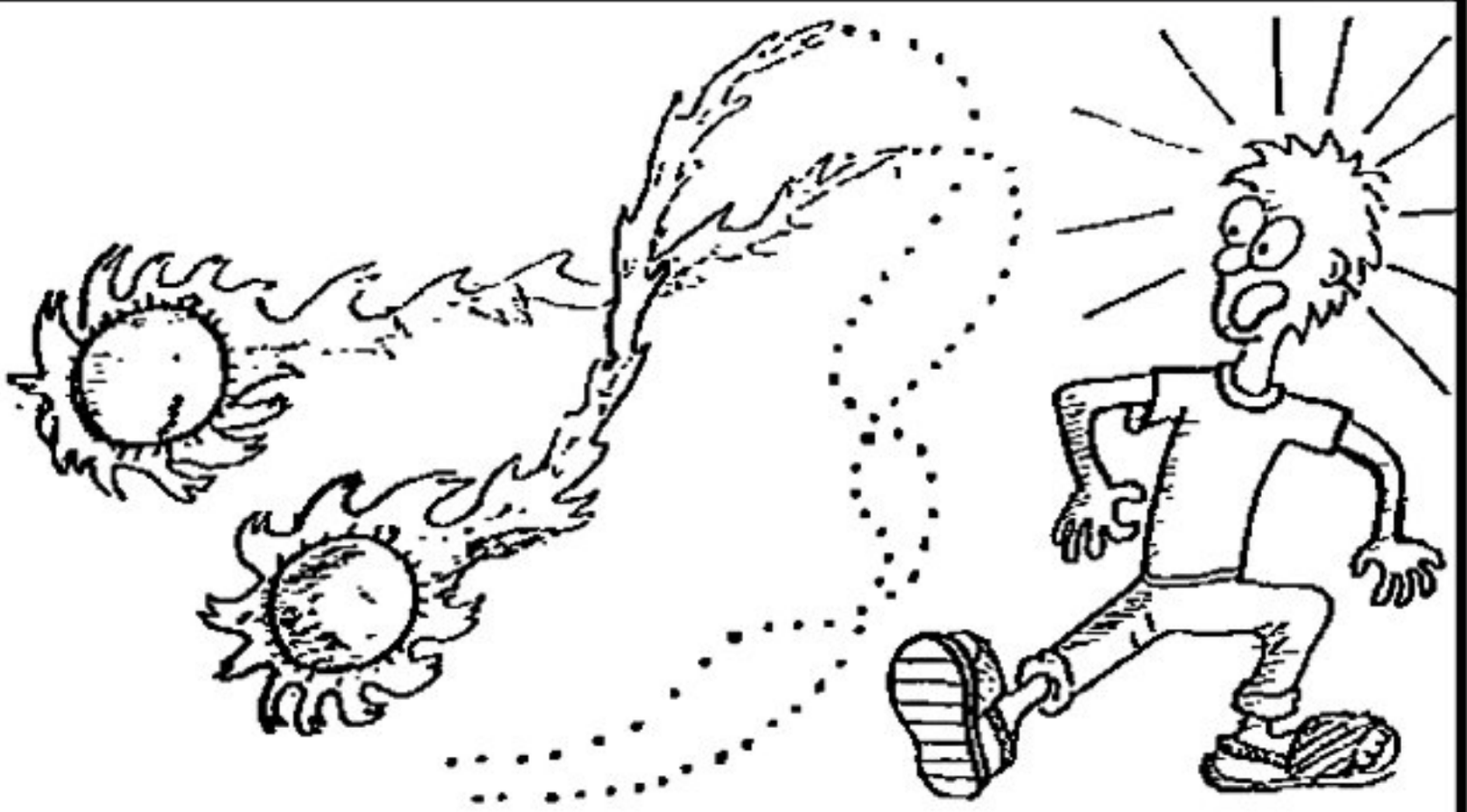
MITOS Y COSTUMBRES DEL FALCÓN DE ANTAÑO. CAPITULO: FANTASMAS.

Por: Enrique Acasio.

Cuando se habla de fantasmas, nos viene a la mente las ideas preconcebidas de seres de ultratumba, entidades que salen desde el más allá, lo que nos hace ver que existen en la memoria colectiva de la humanidad desde hace muchísimo tiempo, que han sido aceptadas como algo normal por la práctica totalidad de las culturas del planeta, aun en la modernidad actual. Y es de suponer que cada una de ellas las ha interpretado y lo seguirán haciendo según sus propias creencias, mitos y tradiciones, integrándolas en su pensamiento visual a través de su propio y enriquecido folclore. Etimológicamente hablando, el termino fantasma viene del greco-latino Phantasma lo que significa aparición o algo que se muestra. Para manejar una adecuada definición que nos permita entender el asunto en estudio me remito a la propuesta de Enrique de Vicente (1980): ...." Es la manifestación inmaterial o aparición de una persona ausente, cuya imagen se sobreimpone temporalmente en el ambiente donde se encuentra el testigo." Son entendidos como un fenómeno de naturaleza aparentemente perceptual. Han sido mencionados por poetas, escritores, guionistas, filósofos, catedráticos... de todo el mundo. En la idiosincrasia de nuestra venezolanidad son vistos como espíritus imperfectos que vagan por un mundo intermedio, un ente que penitencia un acto impropio e inhumano o simplemente seres idos que desean un contacto leve con algún pariente lejano. En Falcón, al igual que en muchos estados de nuestra Venezuela existen multitud de apariciones (algunas inclusive acompañadas de animales fantasmales) las cuales pueden producirse a cualquier hora del día o de la noche y no importa en qué lugar; puede ser un entorno rural o un centro poblado, inclusive en grandes ciudades. Los más populares son; bolas de fuego, la llorona, el silbón, la sayona, perros fantasmas, pollos espectrales entre muchos otros.
Ahora bien, se entiende por percipiente el testigo del avistamiento, considerado una persona mentalmente sana quien realiza el contacto en cualquiera de sus sentidos; puede ser visual, táctil, auditiva u olfativa, es decir cualquiera de los sentidos que es afectado por el fantasma o aparecido (conocido como aparente). Estos misteriosos encuentros en la mayoría de los casos busca entregar un mensaje, una verdadera circunstancia para lo cual está implicado la aparición misma. Es famoso en el Falcón de antaño por ejemplo, el anunciamiento por parte de aparecidos de entierros de botijas repletas de morocotas de oro para que sean desenterradas por sus "afortunados" señalados. La mayoría de las apariciones de fantasmas son de personas conocidas por el percipiente.

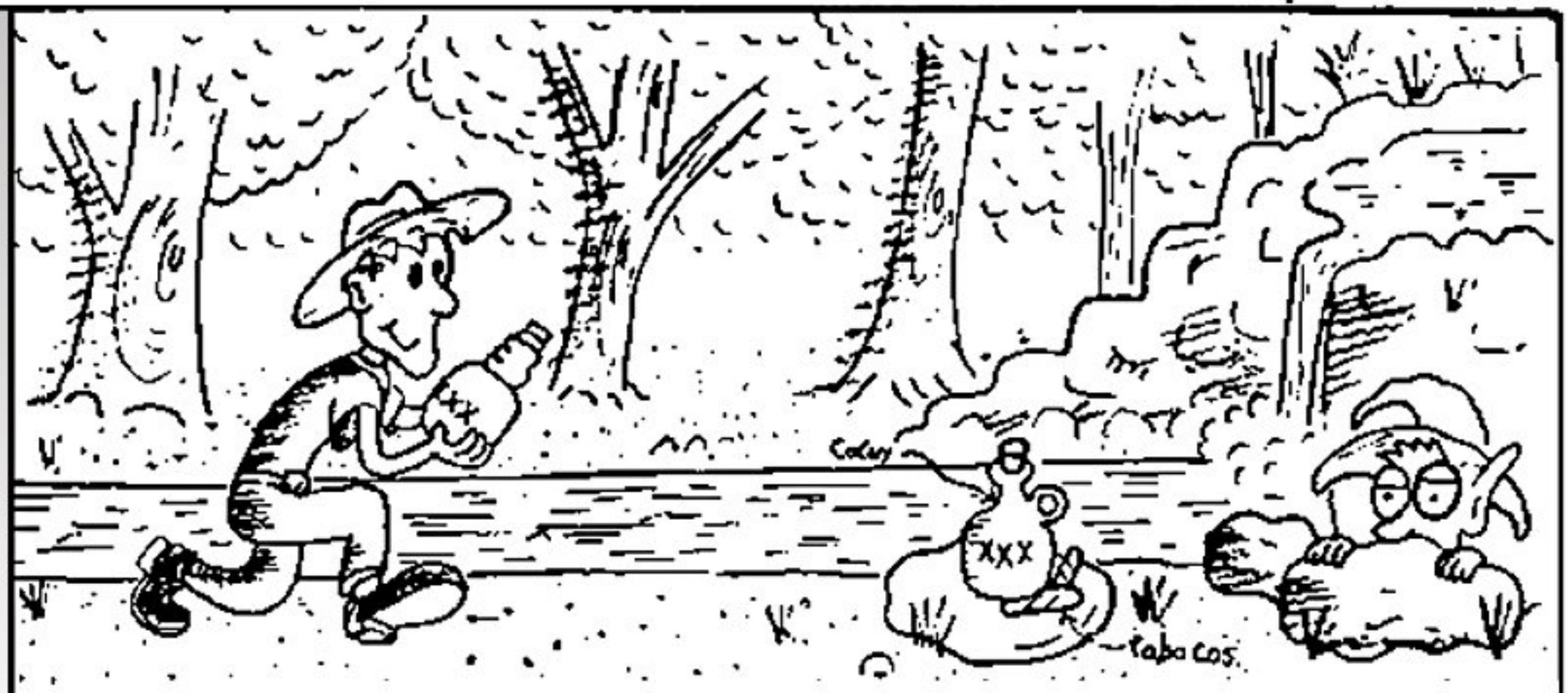


CUANDO SE ANUNCIA UN ENTIERRO Y EL AFORTUNADO DESCUBRE SU TESORO, SE HA VISTO EMERGER UN INMENSO TORO VOLADOR.

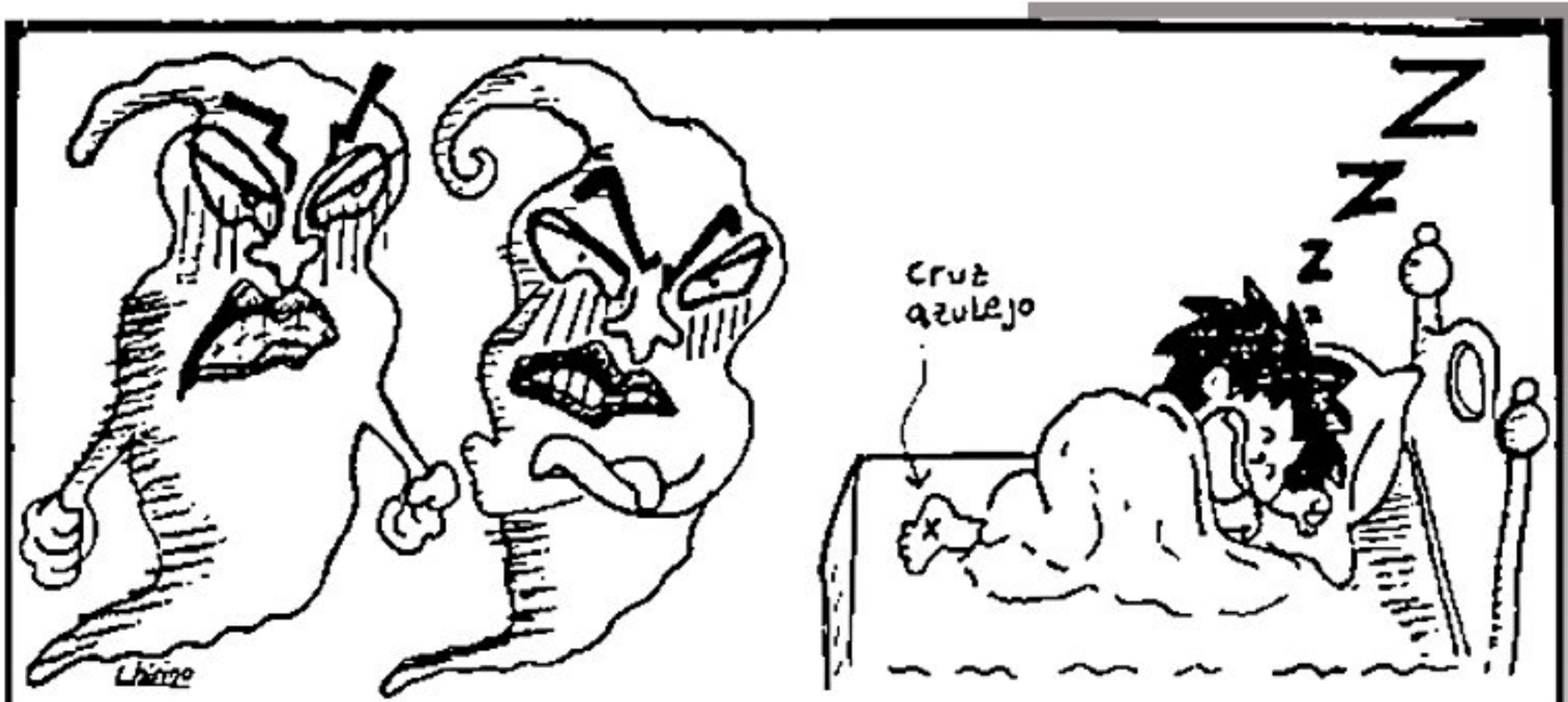


EN EL FALCÓN DE ANTAÑO, EN LOS TIEMPOS SIN LUZ ELÉCTRICA SE VEÍAN MUCHAS APARICIONES DE BOLAS DE FUEGO.

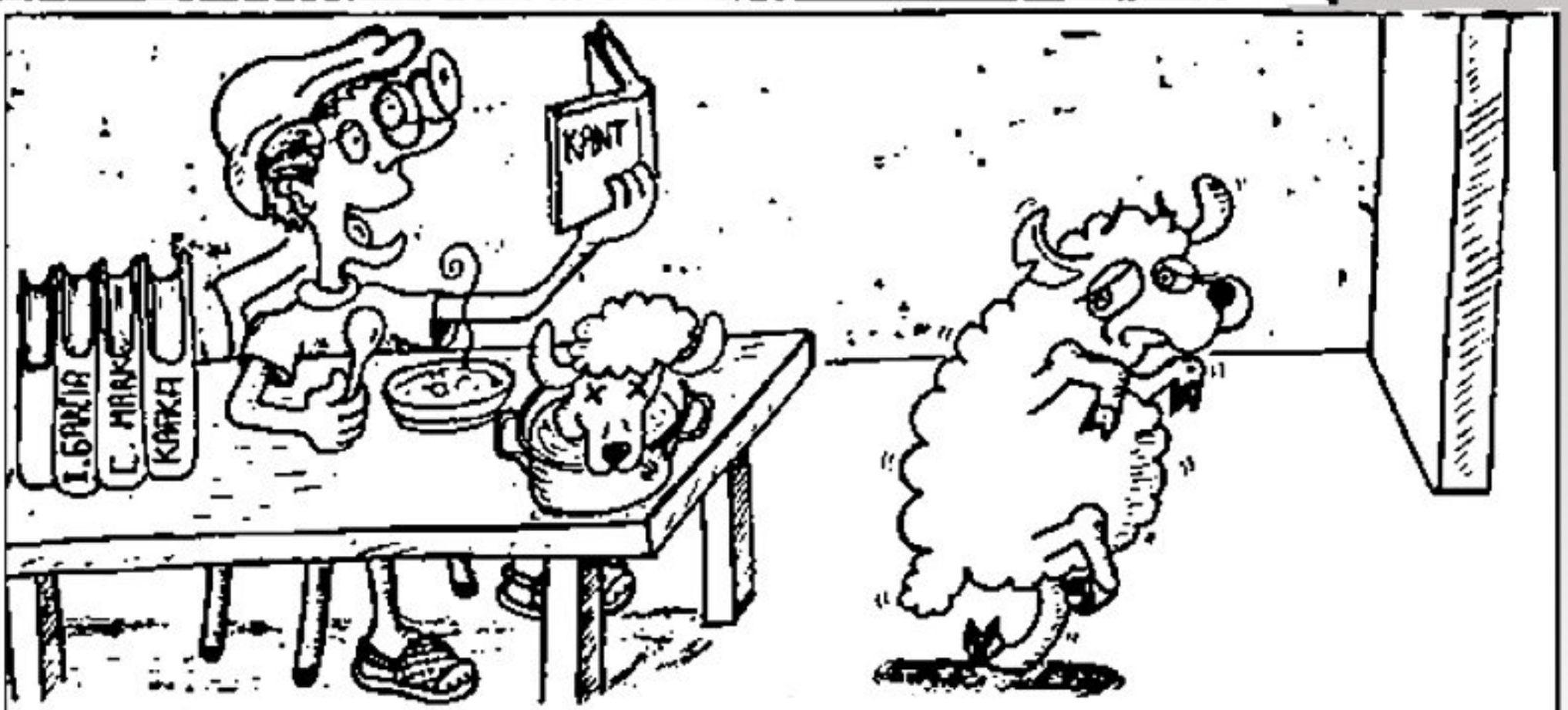
SE DICE QUE EL AGUA BENDECIDA POR UN SACERDOTE, ESPARCIDA EN ALGÚN LUGAR DE LA CASA QUE SE SOSPECHE HABITADO POR MUERTOS, FANTASMAS, BRUJAS, FUERZAS MALIGNAS O DEMONIOS, ALEJARÁ TODA PRESENCIA ESPECTRAL DEL LUGAR.



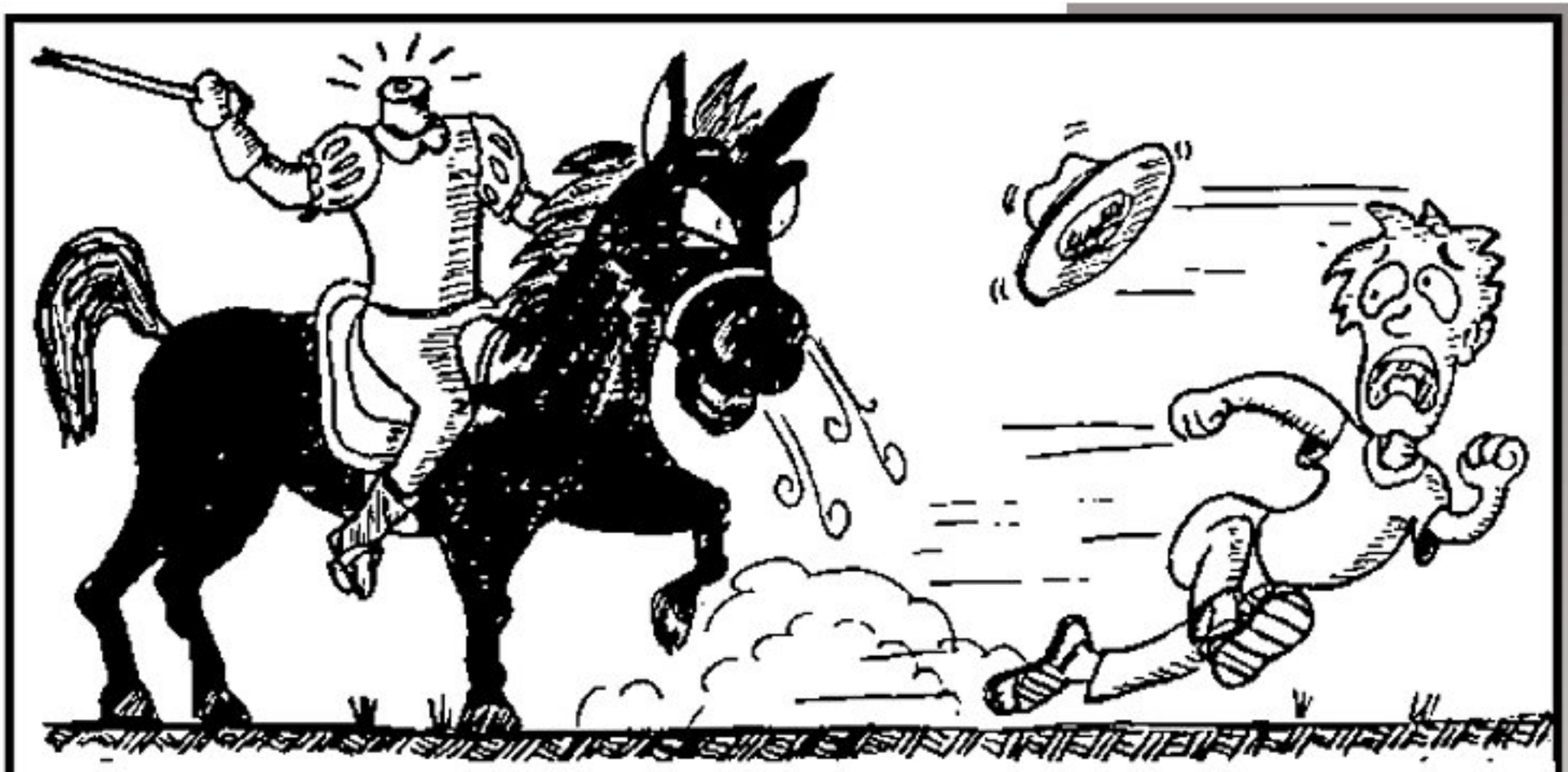
PARA UN CAMPESINO SOLICITAR PERMISO A UN DUENDE PARA USAR EL AGUA DE UNA FUENTE, DEBE OFRENDAR UN LITRO DE AGUARDIENTE (COCUY) Y DOS O TRES TABACOS CERCA DEL MANANTIAL.



EN EL FALCÓN DE ANTAÑO SE ACOSTUMBRABA HACERLE A LOS NIÑOS UNA CRUZ CON COLORANTE AZULEJO EN EL PIE IZQUIERDO PARA LIBRARLO DE LOS MALOS ESPIRITUS.



SE ACOSTUMBRA COMER LOS SESOS Y EL CALDO DE LA CABEZA DEL OVEJO POR SER CONSIDERADO UN ANIMAL BÍBLICO, ENTREGANDO A QUIEN LO CONSUME INTELIGENCIA Y SABIDURIA.



EN ALGUNOS SITIOS RURALES DE LA SIERRA FALCONIANA, SE HA AVISTADO EL ESPECTRO DE UN HOMBRE SIN CABEZA, MONTADO SOBRE UN CABALLO NEGRO.

LOS SERETONES TIENEN LA CAPACIDAD DE TRANSFORMARSE EN ANIMALES (AVES O MURCIELAGOS) PARA PODER VOLAR Y VIGILAR A SUS ENEMIGOS.

Chirino 21

PALEOILUSTRACIÓN: ILUSTRACIÓN CONSTRUCTIVA.

Por Osman Acasio.

Un oso prehistórico identificado a través de sus huesos fósiles encontrados en Taima Taima, Estado Falcón, Venezuela, muestra su aspecto gracias a los avances tecnológicos.

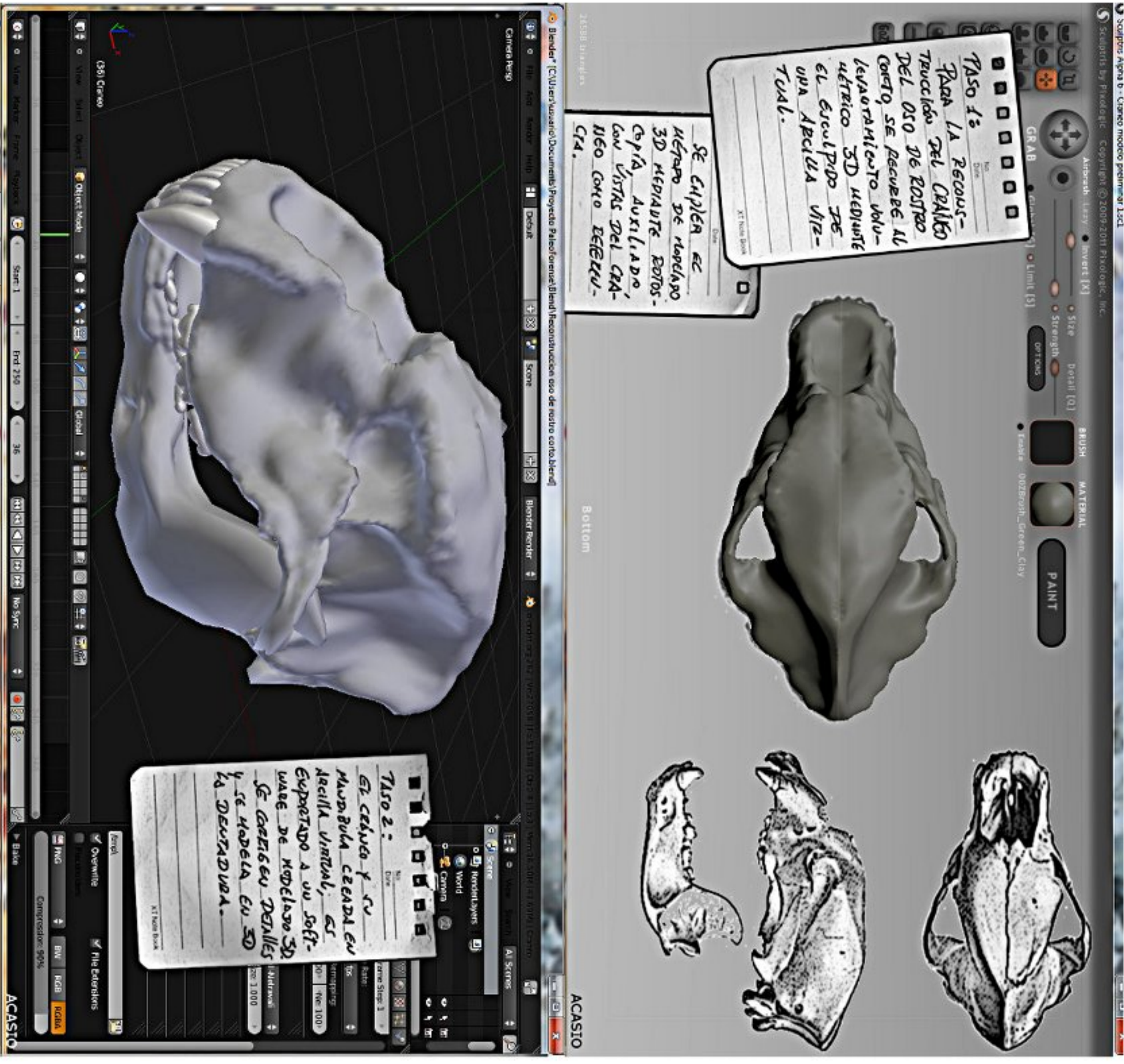
Gracias a la infografía y a un meticuloso trabajo de reconstrucción forense basado en sus registros fósiles, podemos finalmente dilucidar el aspecto que poseía un oso prehistórico de rostro corto que habitó durante el pleistoceno tardío del Estado falcón. El oso corresponde a la especie "Arctotherium", parientes lejanos de los osos frontinos que habitan hoy en América del Sur. Se trataba de osos carnívoros de gran tamaño que se estima llegaron a pesar entre 600 y 800 kilogramos.

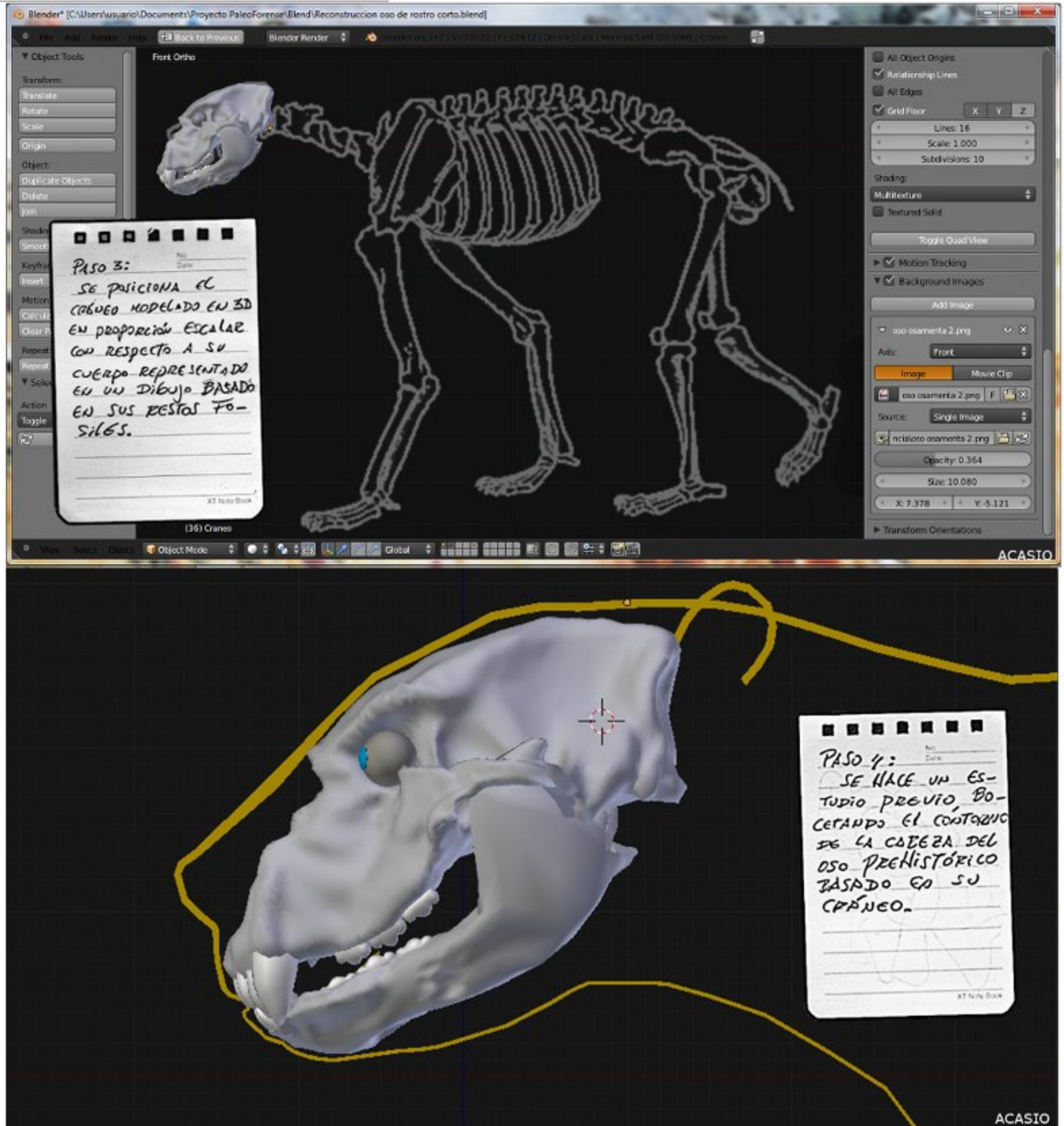
A partir de imágenes obtenidas de internet de los huesos fósiles del extinto oso (Arctotherium wingei), me tomé la licencia de reconstruir digitalmente al animal para tener una idea de cómo sería su aspecto en vida. El proyecto en si pretende alcanzar una visualización científica del Arctotherium mediante revelado de modelos 3D generados en el computador. Entra en escena la infografía.

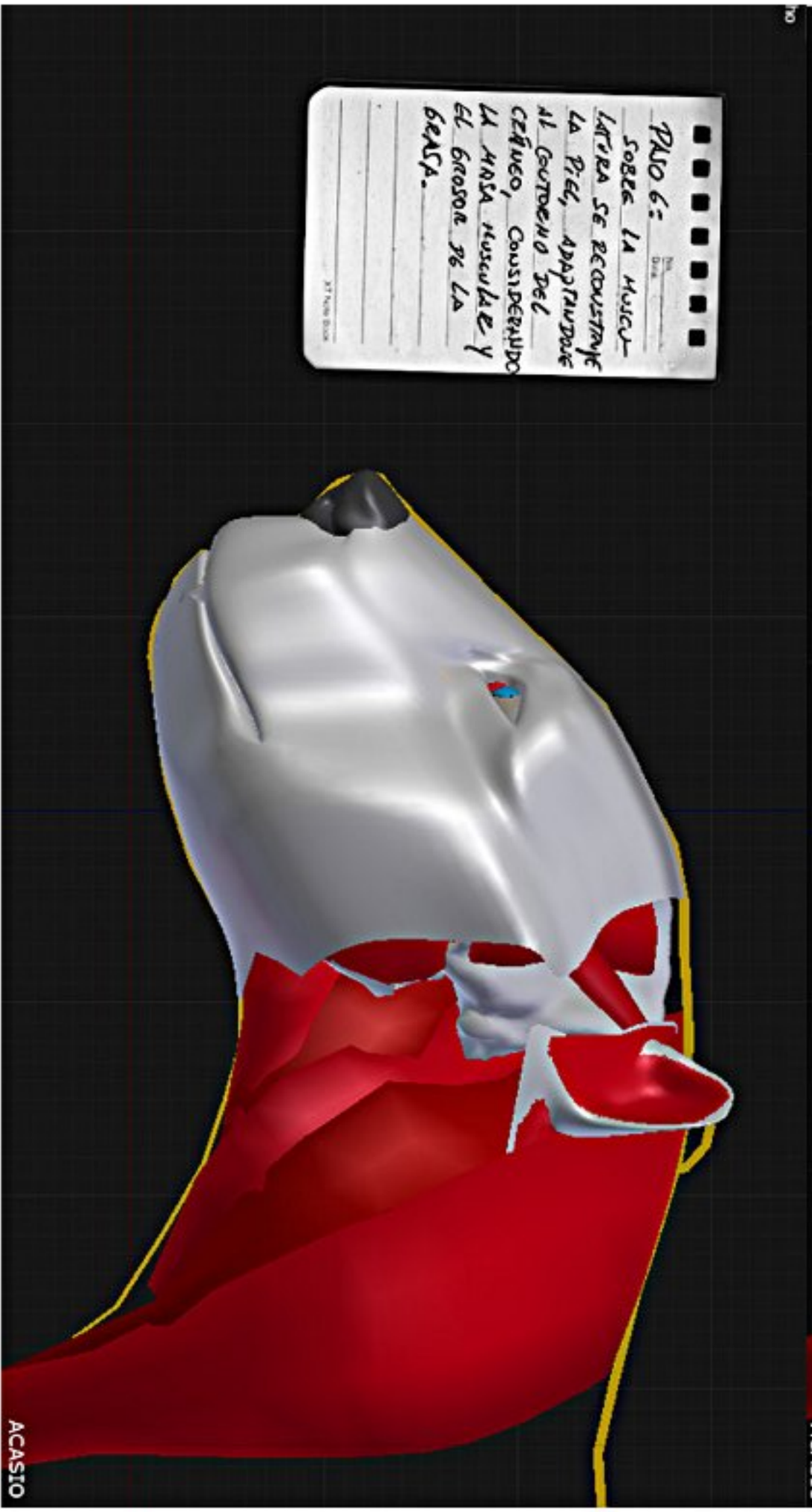
La infografía es una rama de la informática encargada de generar gráficos mediante el computador. Por su multitud de usos y aplicaciones, es una valiosa herramienta que aporta y ayuda en el entendimiento y a una mejor comprensión de las cosas que nos rodean. Hoy en día, el uso de las imágenes generadas por computadora en manos de un paleoilustrador ayuda en la reconstrucción de animales extintos. De sus huesos fosilizados y deteriorados, auxiliados con software para la ilustración digital, el modelado 3D y el retoque de imágenes, el artista puede obtener una representación del aspecto que habrían tenido los animales en vida. Animales que se extinguieron hace mucho tiempo, cuyos vestigios de su existencia en la faz de la tierra recae en sus restos fósiles encontrados. Huesos mineralizados hecho piedra.

Aunque en la mayoría de los casos, estos fósiles encontrados, se conservan incompletos y bastante deteriorados, paleontólogos y dibujantes, trabajando juntos, pueden reconstruir su aspecto original basados en la hipótesis y la imaginación. Y este arduo trabajo no se trata de mera curiosidad; con ello, los científicos pueden ahondar en la historia del planeta y sus habitantes. Teorías tan transcendentales como la de la Evolución, por ejemplo, tienen en el descubrimiento y el análisis de los fósiles una de sus principales pruebas.

El paleontólogo moderno cuenta hoy en día con las herramientas necesarias para representar y dar un vistazo al pasado. Para comprender y entender un poco más del aspecto que tenían criaturas extintas y el mundo donde vivían. Ciencia y arte se unen para revelar sus misterios.


PASO 1:
PARA LA RECONSTRUCCIÓN DEL CRÁNEO DEL OSO DE ANTEOJOS DEL CORTO, SE RECURRE AL LEVANTAMIENTO VOLUMÉTRICO 3D MEDIANTE EL ESCULPIDO DE UNA ARCILLA VIRTUAL.
SE EMPLEA EL MÉTODO DE MODELADO 3D MEDIANTE BOTOSCOPIA, AUXILIADO CON VISTAS DEL CRÁNEO COMO REFERENCIA.
PAINT
ACASIO
PASO 2:
EL CRÁNEO Y SU MANDÍBULA CREADA EN ARCILLA VIRTUAL, ES EXPORTADO A UN SOFTWARE DE MODELADO 3D. SE CORRIGEN DETALLES Y SE MODELA EN 3D LA DENTADURA.

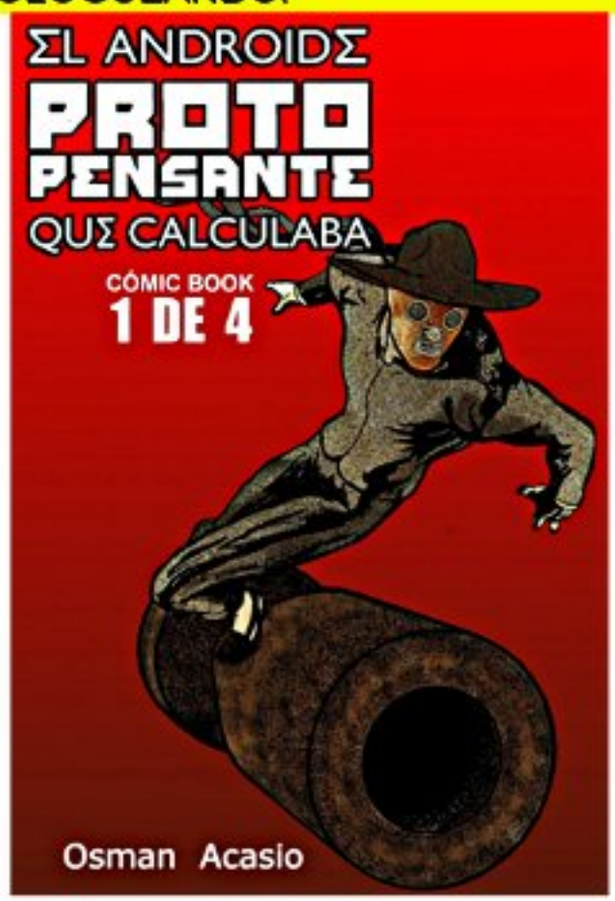

Blender* [C:\Users\usuario\Documents\Proyecto PaleoForense\Blend\Reconstruccion oso de rostro corto.blend]
Front Ortho
PASO 3:
SE POSICIONA EL CRÁNEO MODELADO EN 3D EN PROPORCIÓN ESCALAR CON RESPECTO A SU CUERPO REPRESENTADO EN UN DIBUJO BASADO EN SUS RESTOS FOSILES.
PASO 4:
SE HACE UN ESTUDIO PREVIO, BOCETANDO EL CONTORNO DE LA CABEZA DEL OSO PREHISTÓRICO BASADO EN SU CRÁNEO.
ACASIO
ACASIO


PASO 5:
SOBRE EL CRÁNEO, SE RECONSTRUYE LA MUSCULATURA, UTILIZANDO COMO REFERENCIA LAS HUELLAS DE LOS MÚSCULOS Y EL CONOCIMIENTO DE LA ANATOMÍA DE LOS OSOS ACTUALES.
PASO 6:
SOBRE LA MUSCULATURA SE RECONSTRUYE LA PIEL, ADAPTÁNDOSE AL CONTORNO DEL CRÁNEO, CONSIDERANDO LA MASA MUSCULAR Y EL GROSOR DE LA GRASA.
ACASIO
ACASIO

PASO 7:
SOBRE LA PIEL SE RECONSTRUYE SU PELAJE PARA OFRECER UNA IDEA SOBRE EL ASPECTO QUE PUDO PRESENTAR LA CRIATURA EN VIDA
ACASIO

OSO PREHISTÓRICO DE ROSTRO CORTO
(ARCTOTHERIUM WINGEI)

PROLOGUEANDO.



Prologueando es una sección dedicada a presentar aquellos prólogos e introducciones que acompañan algunas historietas publicadas en Venezuela. En el marco de la reciente presentación de la novela gráfica El androide protopensante que calculaba, en formato comic book digital, serial de cuatro números en el portal panacomic.com, para su descarga libre (las donaciones son bienvenidas), aquí mostramos la introducción que acompaña a dicha obra escrito por el propio autor del cómic:

El androide Protopensante que calculaba, es una novela de ciencia ficción, del género ciberpunk. En su concepción misma, la obra fue creada siguiendo el lineamiento Ludoviquiano que exhorta a ilustradores y caricaturistas a dedicarse a la producción sistemática de historietas como medio idóneo para masificar contenido nuestro latinoamericano, que inviten al lector a la reflexión y al pensamiento crítico. Una historieta que exprese nuestra problemática en base a la observación y en la sensibilidad social, cultural y política. Bajo esta premisa, se presenta una novela gráfica ambientada en una Caracas futurista donde se dan cita personajes antagónicos con puntos de vistas extremos. Un relato que nos cuenta de hackers, de inteligencia artificial, de naciones virtuales, de poderes hegemónicos, de mundos extrapolados y visiones taciturnas con discursos anti-hegemónicos y antiimperialistas. Es una obra de literatura crítica y con compromiso político y social, donde se describe un mundo absolutamente controlado por la tecnología, sometido por toda clase de totalitarismos que van desde el ideológico, el político, el religioso, hasta el económico.

La novela gráfica trata sobre el individualismo y la conciencia colectiva, el mesianismo, la empatía y el altruismo. Trata sobre mimar las cosas en las condiciones más duras, sobre la esperanza y el cariño, sobre el expansionismo descontrolado, y sobre todo en la vida y la muerte.

La historia presenta a Víctor Cuauro, un eficaz hacker hastiado de las injusticias sociales, quien operando en la Mega-ultra-red bajo el seudónimo de "Sabanero Carmesí", se ve atrapado en un thriller de extorsión, intrigas políticas, crímenes informáticos, poderes hegemónicos y manipulación mediática. Es un texto de denuncia que recurre al imaginario de lo factible, para plasmar futuros escenarios políticos y tecnológicos, adosados a sus posibles consecuencias.

En un mundo globalizado, donde se tiende a tomar partido, en una exigencia de ver a todo el mundo como blanco o negro, como bueno o malo, es muy importante recalcar que el mundo está hecho de tonos de gris, y lo que puede parecer una buena idea de un lado, puede ser una idea muy mala del otro. Por lo general, las cosas tienden a polarizarse, y los lectores encuentran en estos tipos de relatos la tendencia de ser "puro escapismo" o algo didáctico. Al escribir la novela, en lo personal no perseguía hacer ninguna de las dos cosas. Busco con esta novela gráfica llevar la narrativa visual nacional a nuevos niveles de interpretación, complejo y a su vez reflexivo que haga que el lector cambie su manera de pensar y piense en una nueva forma. Que produzca en él esa sensación profundamente personal de descubrir algo oculto, algo que podría pasarse por alto con una mirada demasiado informal, que es la recompensa que ofrece el arte en cualquier medio. No tengo un mensaje especifico que espero el lector se lleve de la novela, realmente depende de él/ella el mensaje que quiera llevarse. En su propósito, El androide protopensante que calculaba se concibe con el fin de que el lector cree a través de una orquestación de impresiones, el significado de sus eventos. Es, al final, nuestra capacidad de crear significado a partir de la experiencia cruda de la vida lo que nos hace humanos. Es el ejercicio de nuestra facultad descubrir el significado que es el propósito del arte. Acasio.

ENTREVISTA A UN HISTORIETISTA.
ADUIN NAVA.

1- Preséntate formalmente para que nuestros lectores sepan un poco más de ti.

Mi nombre es Aduin Nava, oriundo de Los Puertos de Altagracia, estado Zulia. Soy diseñador gráfico, egresado del IUT READIC-UNIR, en el 2007. Desde entonces he ejercido mi carrera profesional en el diseño para diferentes agencias de publicidad y de manera independiente, pero también me he desempeñado en el campo del comic y la ilustración, habiendo realizado trabajos para editoriales nacionales e internacionales. En el 2012 publiqué mi comic titulado Miranda Tierra de Valientes, y desde entonces he procurado mejorar mis técnicas en el desarrollo del noveno arte. Actualmente resido en Quito, Ecuador, desde donde comparto mis trabajos de manera digital a través de mis redes sociales y mi canal de YouTube: El arte de Aduin, ayudando, además, a la difusión de la historieta nacional y latinoamericana, por medio de noticias y entrevistas.

2- ¿Cómo se produjo tu incursión en el mundo de la narrativa gráfica? ¿Cuáles fueron tus primeros pasos?

Mi pasión por el dibujo fue gracias a varios factores. En primer lugar, la influencia de mi padre, quien cuando era pequeño, me contaba las historias de los comics que coleccionaba en su adolescencia, siendo de los mayores en su colección Kalimán, Tamakún, Sandokan, King Kong en el microcosmos, El llanero Solitario, entre otros. Me fascinaba escuchar las historias de estos personajes, además del complemento ilustrativo que enriquecían las historias.

En segunda instancia, cuando comenzó a llegar a la televisión venezolana los dibujos animados, mi deseo de dibujar esos personajes creció, siendo de los primeros en trazar en papel los Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball, Samurai X, Superamigos, etc. Por otra parte, las tiras cómicas que encartadas en el Suplemento dominical Pitoquito, del diario Panorama, reforzaron ese gusto por este mundo texto/gráfico, puesto que contenían una amplia variedad, siendo las de Garfield, Daniel el travieso, Lorenzo y Pepita, demis favoritas.

Pasaron los años e ingresé al instituto para estudiar diseño gráfico.Fue en la cátedra de Secuencia Gráfica donde realicé mi primera tira cómica, momento en el que descubrí que era a lo que quería enfocar mi carrera profesional, llegando a hacer, incluso, una historieta como proyecto final de grado.

Una vez graduado de inmediato comencé a realizar algunos trabajos como ilustrador, de manera independiente. Ante la escasez de material historietístico en mi poblado, las veces que viajaba a Maracaibo, capital zuliana, aprovechaba en adquirir algunos ejemplares de comics disponibles en algunas de las librerías. Desde propuestas humorísticas españolas como Mortaldelo y Filemón, Asterix el galo, logrando también ejemplares de segunda mano de material argentino como Tit-bits, Pif Paf, El eternauta y más, como también, género superheróico norteamericano, ya que Superman ha sido mi personaje favorito desde niño,

junto a Batman. Luego de estudiar todas estas propuestas, y analizar la poca industria nacional, determiné hacer mi primero cómic. Después de mucha práctica para mejorar mis técnicas de dibujo y guion, fue en el 2012 cuando logré publicar Miranda Tierra de Valientes, una revista que incluía tres historietas a modo de episodios pilotos: Urba Centro, Los Puertos FastFood y Cazadores, mismas que muestran parte de la cultura e idiosincrasia de mi tierracostera. Desde entonces he trabajado en mejorar cada vez mis recursos de historietista.

3- En el proceso de crear cómics, ¿Qué es lo que más te gusta?

La parte que más disfruto es construir la página; llevar a lo gráfico todo lo que el guion del cómic está describiendo, realizando así la narrativa gráfica. Es en esta parte donde doy lugar a la creatividad, haciendo uso del encuadre de la figura humana, las expresiones de los personajes, la creación de la escenografía que complemente a los personajes y/o la acción desarrollada, la diagramación de las viñetas para su buena lectura y secuencia visual, dando vida a todo ese mundo concebido en la imaginación; un trabajo que, a pesar de todos los muchos criterios necesarios para su elaboración, es una satisfacción grande el resultado logrado.

4- ¿Qué historietistas nacionales e internacionales te han impresionado?

Es una pregunta compleja, porque hay muchos exponentes del comic que me han impresionado de diferentes formas, pero trataré de mencionar algunos de manera breve. Comenzaré con los internacionales, porque fue lo que primero logré admirar sobre el cómic. En primer lugar, Alex Ross es de los artistas de comics que más me impresiona (y creo que a todo el mundo), por hacer del comic un arte maravilloso a la antigua (a pincel). Me gusta el dramatismo que le impregna a los personajes con el uso de colores. En cuanto al dibujo, Ivan Reis es a quien más sigo, por el rico contenido de sus escenarios, las perspectivas, y buen manejo de grupos. En cuanto al entintado tradicional, me gusta el trabajo de Scott Williams, quien ha trabajado en conjunto con Reis. También resalto el trabajo de A. Martínez (no conozco el nombre), por el arte que he visto en El Escuadrón de las Águilas, cómic que se publicaba en Tit-bits en los años 70 en Argentina. Los detalles de los fondos a pincel son buenísimos. Hay muchos más artistas de los que me ha gustado mucho su trabajo: Jim Lee, Steven McNiven, Neal Adams, Jim Aparo, George Pérez, Jorge Jiménez, entre otros. Aunque no trabajo el comic humorístico (aún), me gusta los comics de Mortadelo y Filemón, de Francisco Ibáñez; Asterix el galo, de Goscinny y Uderzo; y Las aventuras de Tintín, de Hergé; y desde pequeño, las tiras cómics de Garfield, de Jim Davis.

Tocando el tema nacional, hay historietistas de los que he admirado por diferentes razones. Aunque no conozco todo el material venezolano existente, mencionaré los que he visto. Aclaro que el orden de esta mención no es estrictamente por preferencias. Uno de los comics que más me ha gustado es El Náufrago, de Jorge Blanco. Me gusta por la simpleza de su trazo, pero en los que a través de sus pocas viñetas transmite de manera clara la visión de la vida desde la perspectiva de alguien aislado del mundo. Aplaudo la iniciativa de Sammy Rodríguez, por realizar el proyecto de Venezuela en Comics, en la primera década de este siglo, llegando a publicar una serie de números de manera impresa, con contenido variado. De la técnica en el dibujo y la ilustración, Guillermo Cartay es de los que más me han gustado. Me gustan sus portadas en el comic Jaimito, además de sus otros excelentes trabajos. Del mismo modo, Edixon Rodríguez, tiene un estilo y

técnica genial. Por otro lado, a quien considero mi rival (en la sana rivalidad. jeje) es a Alcides Marcano. He visto su constancia en el mejoramiento de su trabajo, y en poco tiempo ha escalado posición en mi lista de buenos historietistas venezolanos. Sin embargo, ¡No me superarás, Alcides! (Risa malévola). Ha crecido mucho en poco tiempo. Espero siempre ver más de su trabajo. En cuanto al guion, Osman Acasio, Rongny Sotillo y Yilly Arana ocupan el podio en mi lista. La fluidez de sus lecturas me permite adentrarme en el mundo que están narrando. Hay otros exponentes de los que he avistado ciertas cosas interesantes, pero como mencioné antes, de lo que conozco sobre comic venezolano, estos son algunos de los que me han impresionado.

5- ¿Cómo procedes al momento de trabajar? ¿Qué herramientas son imprescindibles en tu espacio?

Siendo historietista integral, para elaborar un proyecto hago un completo trabajo investigativo, porque ante algún tema que desconozco y necesario para mi historia, debo saber al menos lo necesario, para no ser incoherente en la narración o decir locuras sin fundamento. Para proyectos como Miranda Tierra de Valientes, debí indagar más sobre los métodos de cacería, para Cazadores; sobre la comida rápida, para Los Puertos Fas Food; sobre historia y geografía para la introducción de la revista. En el caso de mi otro cómic, Pincel, leer sobre la vida de Cesar Rengifo para el desarrollo de la obra ficticia que escribí en base a una de sus pinturas: Diciembre. Es fundamental para mi este proceso de investigación. Siempre procuro darles un argumento sólido a mis historias, para que tenga sentido lo que estoy contando. Luego, el siguiente paso es la elaboración de los primeros bosquejos, para la construcción de todo el episodio a desarrollar, antes de hacer todo el dibujo y entintado. Allí evalúo la cantidad de viñetas por página, la cantidad de páginas por escena, la distribución de imagen y texto en una viñeta, etc. A continuación, como trabajo de manera tradicional, indispensable son los lápices, reglas, plumillas y tinta china. Para rellenos y fondos uso pincel, y usando de referencias fotográficas de algunos elementos que no suelo memorizar, como por ejemplo autos, en el caso de Urba Centro. El color suelo hacerlo digitalmente utilizando Adobe Photoshop y los textos en Adobe Illustrator. Este es básicamente el proceso de mis historietas.

6- ¿Qué es lo que más disfrutas del proceso de crear cómics? ¿Qué esperas de tu oficio? ¿Cuáles son tus ambiciones o desafíos? ¿En que estas trabajando actualmente? ¿Tienes algún proyecto en mente a futuro?

Como antes mencioné, mi parte favorita del proceso es construir la página, dibujando lo que el guion me está diciendo. Espero ver publicado de manera impresa mis proyectos, creando todo un universo de personajes que desde hace muchos años he tenido en mente; y por supuesto, poder vivir de este oficio, porque, aunque me gusta la pintura, la música, y la escritura, el comic es mi mayor pasión artística. Si bien, por las circunstancias actuales me es difícil

dedicarme a plenitud, mi visión está direccionada lograr ese objetivo, y dejar, además, una huella nacional, y quién sabe si internacional, con mis creaciones, dejando material de calidad para las futuras generaciones. En estos momentos, trabajo en la continuidad de Urba Centro, como prioridad. Estoy reformulando ciertos detalles que necesarios son para actualizarlos. Ya son nueve años de su primera aparición, y los tiempos han cambiado significativamente. El argumento que en aquellos tiempos tenia en mente, ya no tendría mucho sentido para estos tiempos, por lo que, estos ajustes son indispensables. El arco inicial de esta historia sigue siendo de cuatro números, para dar a conocer al personaje de Mario Miranda y sus inicios tras el volante. En segunda instancia, Cazadores sería el proyecto que le seguirá. De este cómic, ya los guiones los he escrito, y en cualquier momento comienzo a dibujarlos. Por otro lado, fuera de lo que es el cómic, estoy trabajando en juegos de mesa para Montesacro Publishing. He realizado el arte y diseño de This is America, un juego

sobre los Estados Unidos; participé en el diseño y algunas ilustraciones del Marapolio, y ahora se está desarrollando Esta es Venezuela, donde todas las ilustraciones y diseño también están a mi cargo.

7- ¿Qué le recomiendas a aquellos que quieran incursionar en el mundo de la narrativa gráfica?

Importante es el estudio y mejoramiento de las técnicas. Hacer un comic requiere de recursos técnicos necesarios para desarrollarlo. Si quieres dedicarte a escribir, busca material sobre cómo escribir un guion. Hay suficiente. En Venezuela se están conformando escuelas dedicadas a la enseñanza para hacer cómic. Está PANA, por ejemplo.Importante también es leer. Hazlo con todo lo que tengas a la mano, no sólo lo que te gusta, lee historia, geografía, flora y fauna, ciencia ficción, comedia, drama, matemáticas, física, astronomía, etc. Entre más conocimiento tengas, más enriquecedor puede ser lo que escribas. Si quieres dibujar, entonces practica. No digas: YA SÉ DIBUJAR. Siempre procura mejorar. Indaga sobre distintas técnicas, estudia otros dibujantes, nútrete con sus experiencias. Sé autocrítico. Evalúate a ti mismo. Escucha también los consejos y opiniones de gente que hace comic, la que en verdad tiene algo qué aportar. No hagas caso de la gente que no hace nada, sino que solo alardea. Y por último, proponte metas a corto plazo. No comiences proyectos de gran tamaño, porque puedes llegar a frustrarte si no logras terminarlos.

8- ¿Un último mensaje a nuestros lectores de ¡Hallaco!?

Apoyen la propuesta nacional. Habemos historietistas esperando que nuestro trabajo sea visto y leído por todos. ¿Cómo puede crecer el cómic nacional si no hay lectores? Puede que las opciones no sean del todo de tu agrado, pero ignorarlas es negar la oportunidad a alguien de mostrar su trabajo y evaluar lo que ha realizado.Hay de todo y para todos. Esta revista ¡Hallaco! y muchos otros proyectos, son vitrinas abiertas para que todo el que quiera pueda ver lo que se hace en el país o, incluso, fuera de él. Detrás de todas esas páginas, hay todo un esfuerzo y horas de duro trabajo antes de ser publicado en cualquier plataforma.Si un cómic te gustó, difúndelo; si tienes alguna sugerencia, será recibida. Haznos saber a todos los creadores tu opinión objetiva sobre el producto, para que todos podamos mejorar en lo que hacemos para todo el público.

@elartedeaduin
el arte de aduin
@Aduin_Nava

EL RINCÓN DE LA POESIA

TETERA

Panza aguda
hermosa tu forma
majestuosa silueta

Piel brillante
acero templado
a la forja del fuego

Infusiones y te
tu panza albergó
a soltar sus sabores

Sabores y esencias
elevan el alma
sosiegan el espíritu

Silbido dulce
anuncia estar listo;
para su colada

Néctar de Dioses
panza agudizada
en ti se prepara.

Haiku inédito del escritor E. Acasio.

Nota del Editor:

Historieta de Sancho extraida de la revista Tricolor número 17 publicada en julio de 1950. Restauración a cargo del historietista Acasio.

CUPERTINO SUAREZ

Por "SANCHO"

Basado en un personaje original de RAF, Rivero.

Nota del Editor:

Historieta de Sancho extraida de la revista Tricolor número 18 publicada en agosto de 1950. Restauración a cargo del historietista Acasio.

FORMANDO UNA LIGA DE SUPERHÊROES NACIONALES.

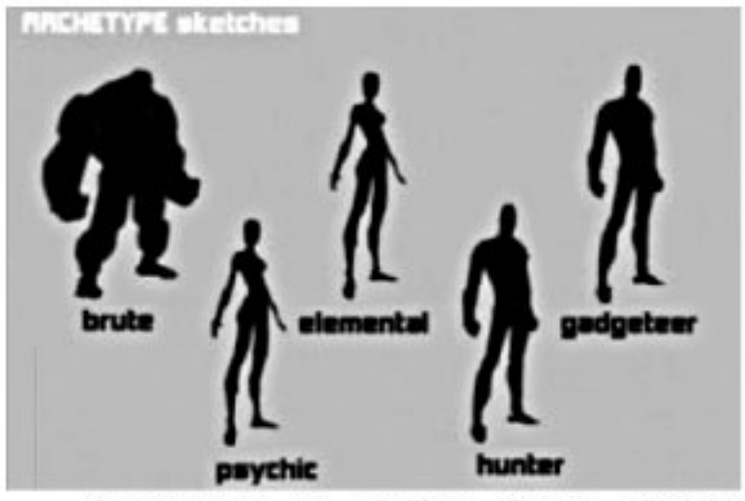
Por Osman Acasio.

La idea de agrupar en una liga de justicieros a superhéroes de factura nacional ha acariciado la mente a más de un historietista venezolano. El propio Omar Cruz, el creador de El Patriota asomó en una ocasión en su cuenta de facebook la posibilidad de trabajar en un proyecto parecido. Y encontramos precedentes si buscamos en la web. Del que se tenga noción de emprender un proyecto gráfico con una propuesta de esta índole es el historietista caraqueño Manuel Velásquez con su aporte El escuadrón Miranda. Destrucción en el lago de Valencia, publicado el 30 de noviembre de 2012 en aventuras-en-otros-mundos.blogspot.com. Un grupo de superhéroes integrado por Gavilán, Acorazado, Yara, Lancero y jaguar que tiene como jefe de la organización a la misteriosa Látigo mental quien ha conformado el equipo con el propósito de enfrentar toda amenaza contra la seguridad de nuestro país. propuesta bastante interesante.

Más recientemente, en 2019 los historietistas David Madrid y Edwin Arrieta unian esfuerzos para publicar el cómic Código Bandera. Una historieta estilo americano del tipo crossover donde participan, previa autorización de sus autores, una camada de superhéroes nacionales como Capitán Venezuela, de Edwin Arrieta; Lancero, de Manuel Velásquez; El Patriota, de Omar Cruz; y Puño Patriota, de David Madrid. Juntos se unen para luchar contra un misterioso villano superior que como siempre, pretende socavar la paz y el orden establecido.

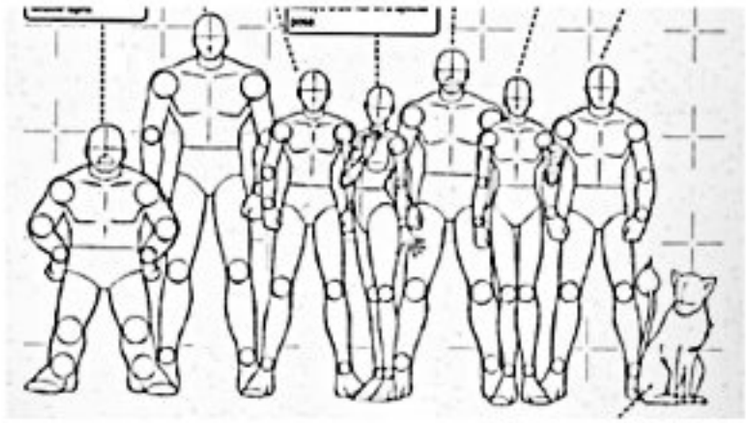
Ese mismo año asistimos a la publicación del cómic Una aventura mística, obra de los historietistas, el falconiano Galez Covert y el zuliano Edwin Arrieta, quienes unen esfuerzos para presentar un crossover protagonizado por los héroes Akua'ipa, de Covert y Capitán Venezuela, de Arrieta; donde se enfrentan a un espectro poderoso llamado Yoluja para detener sus malévolos planes.

Ahora bien, haciendo uso de un ejercicio imaginario y barajando candidatos para la conformación de una liga de héroes criollos, bien podríamos aventurarnos a lanzar propuestas al ruedo para constituir un equipo nuestro de ensueño representado por héroes variados de diferentes autores de cómic nacional. En la debida construcción de una liga de superhéroes, el ilustrador y artista conceptual David Nakayama quien trabaja de freelance y ha ilustrado para Marvel Cómics nos da luz y brinda ideas en su articulo tutorial "Design your own superhero team", publicado en la revista Advanced photoshop edición 126 año 2014 donde propone las bases para diseñar una liga de superhéroes siguiendo arquetipos predominantes. Sostiene que en un equipo de héroes se encuentra tres categorías notorias: El masculino, la fémina y el grandulón. A su vez, están presentes cinco arquetipos familiares: El grandulón de la fuerza bruta, el héroe elemental (domina un elemento base: bien sea fuego, agua, aire, etc.), el tecnólogo (inventor, experto en tecnología), el psíquico (combate lo paranormal) y el combatiente urbano (el cazador). Para hacer una lista balanceada, Nakayama propone la conformación del equipo en dos masculinos, dos féminas, y un grandulón como base.



A su vez, en el libro Como dibujar personajes de videojuego y anime, de Tadashi Osawa, su autor propone la configuración del equipo de la siguiente forma: El jefe de la organización, el héroe

estándar, la heroína, la bruja buena, el musculoso de corta estatura, el soldado grandulón y el soldado común. Incluye además una mascota del equipo.



Teniendo las bases presentes, procederemos a la fase de postulados. Como en todo equipo quien amalgama y le da cohesión al grupo es el líder, el candidato idóneo para ocupar el puesto en lo personal se lo daría a Capitán Guayana, de Julio López –Hallaco. Muchos estarán de acuerdo con esta postulación, incluso mis detractores más acérrimos. La vacante del cazador urbano la llenaría sin dudas El Patriota, de Omar Cruz. El puesto para el psíquico o la bruja buena lo podría ocupar María Lionza Steampunk, de mi autoría. El puesto para el tecnólogo se lo podríamos dar a El Guardián, de Juan Medina. Para el héroe elemental por dominar el elemento aire bien podríamos postular a Alado, de Ángel Parra. El puesto vacante de soldado grandulón bien podría ocuparlo fácilmente el personaje El sobreviviente, de Manuel Loayza. Para el soldado común, postularía a la fémina Varona, de Dam. Estarían faltando las vacantes del musculoso de corta estatura y la mascota.

Una vez constituido el equipo, resta darle un nombre. Podríamos considerar nombres rimbombantes como Liga Justiciera de vengadores neoliberales, o Federación de justicieros conservadores, si fuesen de derecha, y si el equipo de héroes militase ideologías de izquierda, bien podría llamarse algo como Comisariado asuntos protectorado del pueblo, o Comité de Justicia la voluntad del pueblo, por dar ejemplos.

Si bien construimos un equipo de ensueño basado en elucubraciones y haciendo uso de una fértil imaginación, la propuesta plasmada en historieta por su variopinto reparto de estrellas, bien engancharía a su lectura sin duda a más de uno.

CÓMIC DE CULTO: DÉCADA DE LOS 80

Nota del Editor:

Cómic de Ramón Vargaz publicado en la revista Clips número 2 en la década de los años 80.

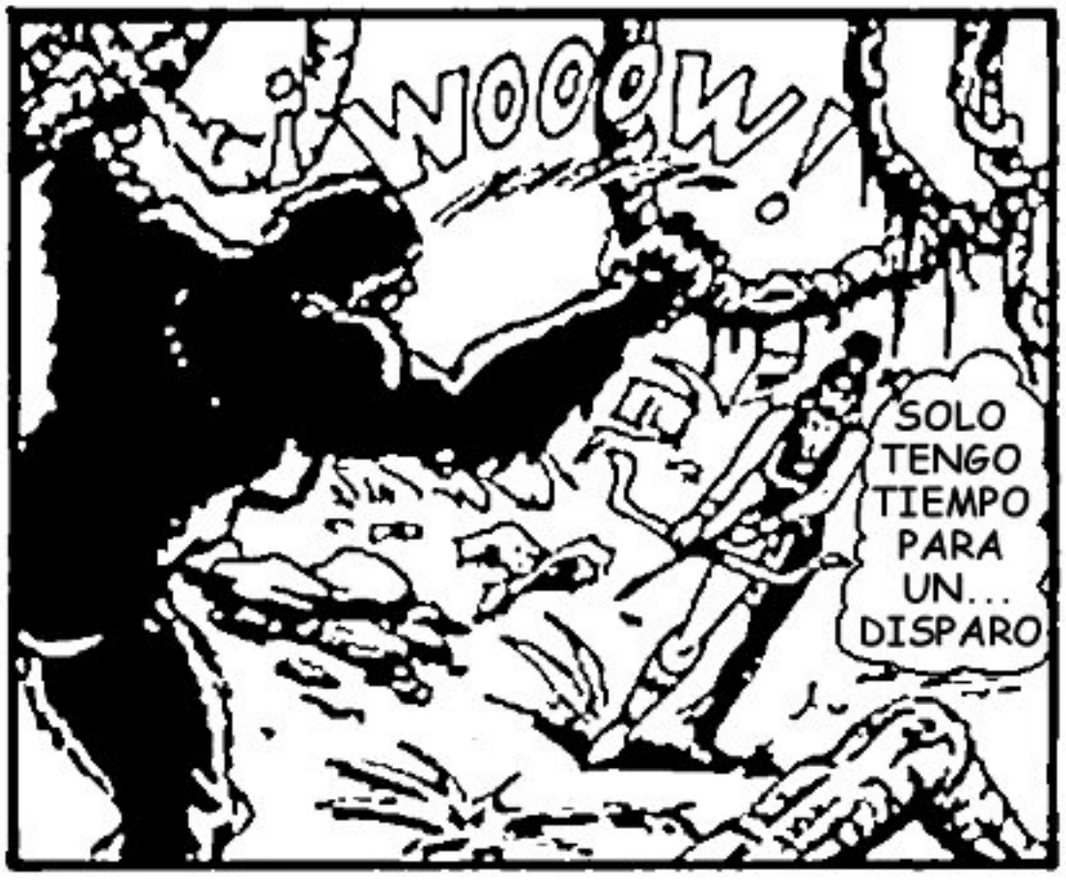
Restauración, diagramación y lettering a cargo de su servidor, respetando la versión original, para la revista ¡Hallaco! en su sección Cómic de culto. Acasio.

¿Y ESE AULLIDO? ¿DE DONDE...?
WOOOW
WOOOW
OTRA VEZ...

ES EXTRAÑO, SIENTO UNA PRESENCIA.

¡PERO...! ¿QUÉ ES... ESO?

WOOOWW!


¡WOOOW!
SOLO TENGO TIEMPO PARA UN... DISPARO

TANG
SILEANA SABE QUE SOLO TIENE UNA OPORTUNIDAD O SI NO...

AAGGRR!
CRAC!
LA FURIA DE LA BESTIA AUMENTA POR LA HERIDA RECIBIDA...
GRAC
...HACIENDOLO TOMAR NUEVAS MEDIDAS DE ATAQUE...
¡OPS!
...Y FURIOSO, EMBISTE A LA GUERRERA...
...QUEDANDO FUERA DE COMBATE Y A MERCED DEL HOMBRE-BESTIA.
CONTINUARÁ...

ILUSTRANDO CON SOFTWARE LIBRE. PASO A PASO.

Por Osman Acasio.

INTRODUCCIÓN.

La intención de la presente guía didáctica es el de explicar cómo elaboré la siguiente ilustración al que he titulado: "Viviendo en libertad", teniendo al software libre como herramienta, usando a GIMP, MakeHuman y Blender en un flujo de trabajo combinado. Este ensayo les guiará a través del proceso de ilustración y coloreado que realizo mayormente en mis creaciones. Fue realizado hace un tiempo atrás escrito en inglés pensado para su publicación en la revista electrónica GIMP Magazine. Un artículo que nunca pude enviar a dicha revista, pero que gracias al e-book que tiene en sus manos, puedo compartir con usted.

COMENZANDO.

Antes de dar inicio paso a paso del proceso empleado para la elaboración del presente proyecto, se dará una breve descripción de las principales herramientas de trabajo utilizado en el mismo.

BREVE REFERENCIA SOBRE GIMP.

Para todos aquellos que gustan de manipular archivos gráficos y de dibujo, y que aún no se dan por enterado, existe una alternativa de software libre al popular programa de retoque fotográfico Photoshop de la casa de software Adobe y que es considerado como uno de los más populares proyectos de software libre del mundo: su nombre es GIMP.

GIMP (Programa de manipulación de imágenes, por sus siglas en Ingles) es un software que tuvo su inicio en la Universidad de Berkeley por allá por el año de 1996 amparada bajo el ala de proyecto GNU (General PublicLicense) pensado inicialmente para UNIX y especialmente para plataformas Linux. Hoy en día existen versiones para Windows y para Mac OS X.2.

Su condición de licencia pública la convierte en un programa gratuito y en una alternativa viable a los editores gráficos comerciales existentes en el mercado. Está diseñado para el procesamiento de imágenes y manipulación de gráficos. Con el pasar de los años, se ha ido fortaleciendo y mejorado de a poco en poco hasta llegar a ser lo que es hoy en día, una poderosa y confiable herramienta de trabajo que proporciona la suficiente funcionalidad como para ser efectivo en un entorno profesional. Como todo un poderoso editor de imágenes, fácil de usar, GIMP aporta todas las funcionalidades requeridas para la creación de una imagen o el retoque digital que compite ampliamente con los programas comerciales.

BREVE REFERENCIA SOBRE BLENDER.

Blender es un programa de código abierto, libre que permite llevar a cabo imágenes, animar, texturar, revelar,

postproducir y hasta crear juegos de video. Su carácter de software libre y su disponibilidad en todas las plataformas existentes (Linux, Mac OS X, Solaris, Iris. Windows, etc.) le ha granjeado la simpatia de muchos usuarios de software 3D en todo el mundo. Sus principales ventajas, aparte de la gratuidad, son su interfaz flexible, sus poderosas herramientas de modelado 3D y sus actualizaciones frecuentes.

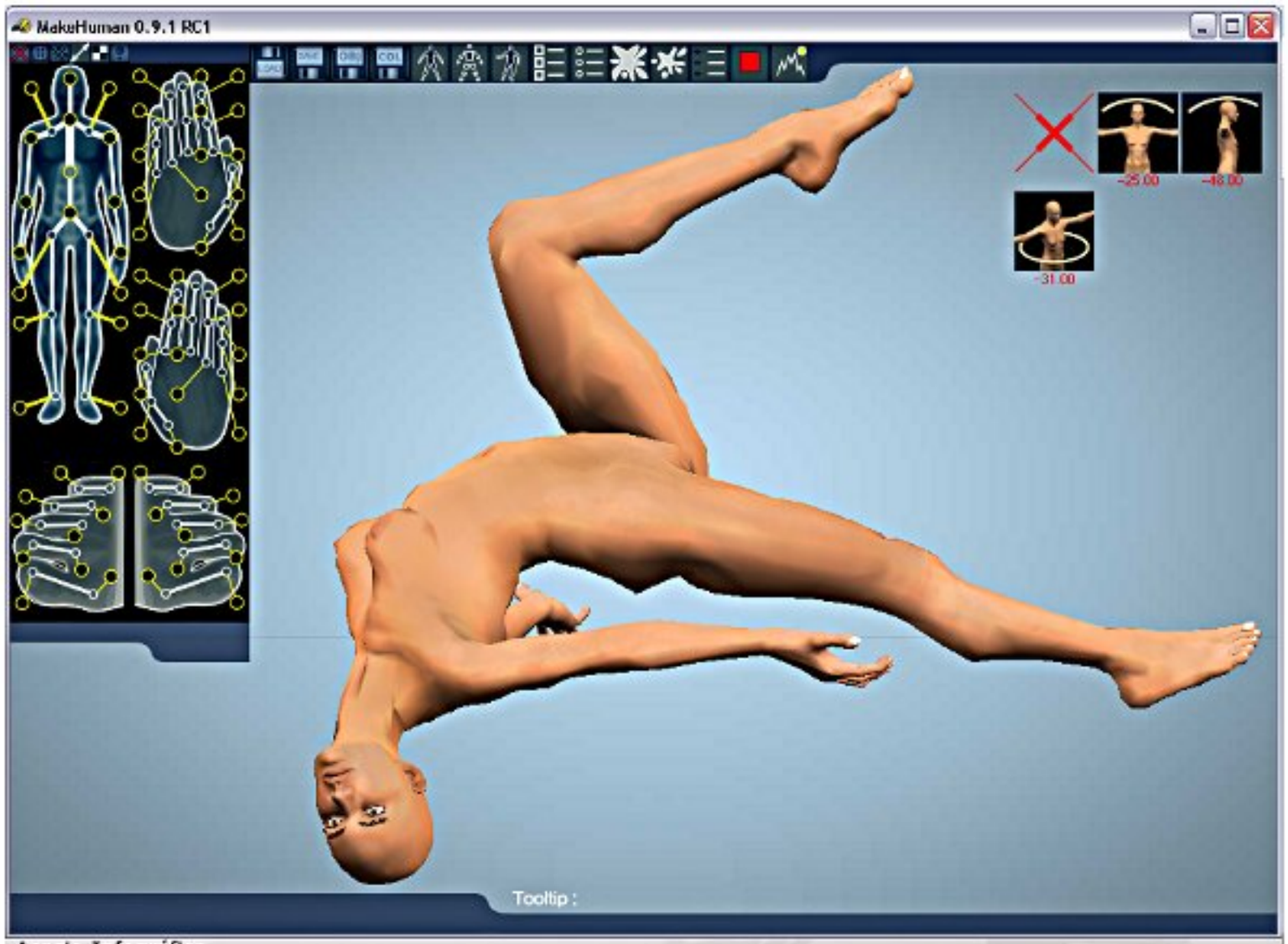
BREVE REFERENCIA SOBRE MAKEHUMAN.

MakeHuman es un software libre de código abierto (open source) diseñado para crear modelos 3D realista de humanos para variados proyectos y para softwares de esculpido digital como ZBrush o MudBox. Su interfaz de usuario de rápida curva de aprendizaje es el resultado de años de investigación en procura de la máxima usabilidad y la más intuitiva forma de trabajo.

Diseñado para trabajar con softwares externos, MakeHuman esta optimizado para un buen desempeño en la creación de modelos humanos en 3D para luego exportarlo al software de su preferencia, en una integración de trabajo fluido. Sus usuarios lo usan mayormente para crear arte como cómics, ilustraciones, dibujos, animaciones e incluso juegos de video.

PASO 1. REFERENCIAS.

Las referencias son necesarias para crear ilustraciones de personajes realistas, y el uso de fotos para comprender mejor la luz y la anatomía es realmente de utilidad. La idea no es usar la foto para calcar la imagen, la foto solo



Acasio Infográfica

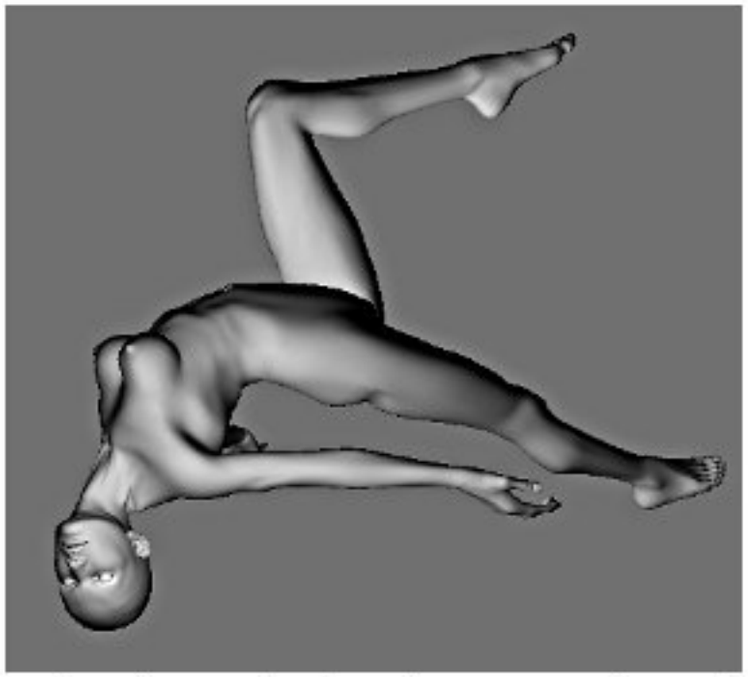
nos ayudará a comprender la pose. En mi caso particular, dejo a un lado las fotos para valerme de imágenes en 3D como referencia, creadas a partir de un software 3D. Entra en escena el uso de MakeHuman, un software 3D con el que se puede crear personajes humanos y sus variadas poses de figuras en un espacio gráfico tridimensional. Un personaje en 3D ayuda al ilustrador a ahorrar tiempo y esfuerzo, a la par que no tendrá que lidiar con perspectivas complejas y problemas de iluminación.

En MakeHuman versión 0.9.1 RC1, trabajo en creación y la pose de personaje femenino y cuando estoy satisfecho con el resultado, lo exporto como un modelo 3D formato .obj para tratarlo en Blender.

PASO 2. REVELADO EN BLENDER.

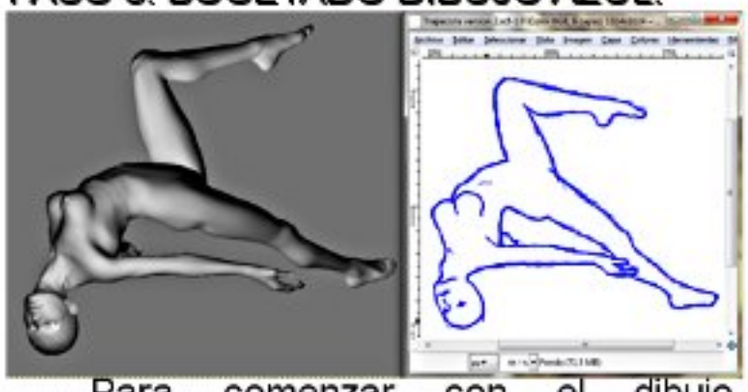
En Blender como software de modelado 3D, el artista puede crear revelados de imágenes a partir de un punto de vista usando cámaras virtuales e iluminación. Usando como foco de atención el modelo 3D elaborado en MakeHuman, montada en escena con cámara y luces prestas para el revelado, se obtiene la imagen de referencia de nuestro personaje a ilustrar.

La imagen me ayuda a comprender



mejor la anatomía, la perspectiva, la postura y la iluminación del personaje. Ahora estoy listo para comenzar a dibujar.

PASO 3. BOCETADO DIBUJO AZUL.

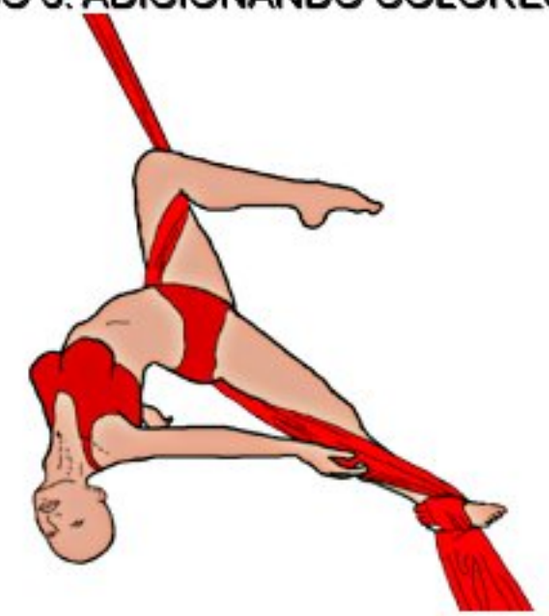


Para comenzar con el dibujo, abrimos GIMP el software de pintado digital. A partir de la imagen revelada en Blender (Imagen de referencia) abocetamos rápidamente creando un dibujo preliminar usando la herramienta lápiz. En este caso uso el color azul del lápiz, que por lo general es utilizado por los bocetadores de dibujos animados o historietistas, en una capa independiente para diferenciarlo del trazado del arte final. Cuando la imagen abocetada está terminada, a dicha capa le bajo un poco el valor de opacidad.

PASO 4. TRAZADO DEL ARTE FINAL.

Una vez realizado el dibujo preliminar, abrimos una segunda capa y, por encima de la capa azul, comenzamos a dibujar con el trazo de lápiz color negro, la figura con más precisión. A la figura dibujada le agrego algunos detalles como su vestimenta y la tela de la que la chica se suspende en el aire. Después de establecer el dibujo en múltiples capas, estoy listo para agregar color.

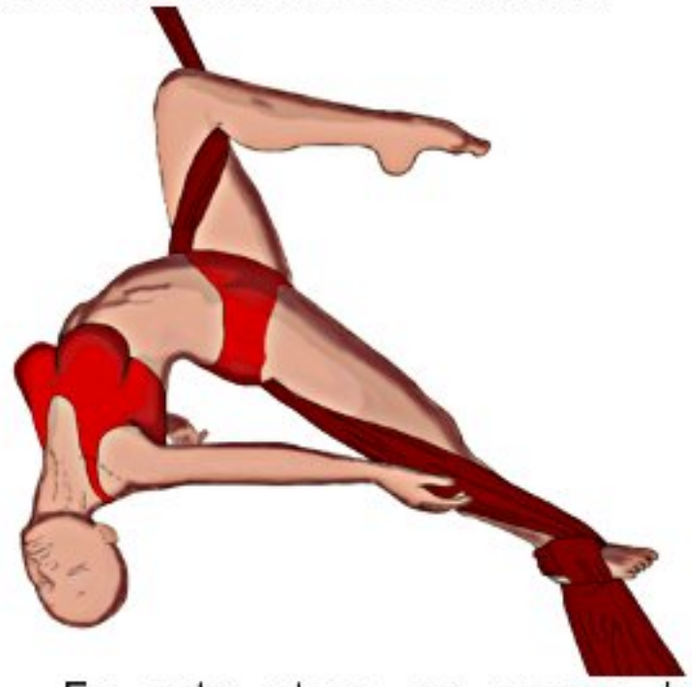
PASO 5. ADICIONANDO COLORES.



Una vez que estoy contento con el trazado del arte final, comienzo con el proceso de coloreado. Los colores se agregan con la herramienta pincel para pintar trazos de borde suave. En esta etapa se comienza a dar diversos colores y tonos para diferenciar la piel, la vestimenta y la tela de la chica trapecista. Todo este esquema de valores tonales los guardo en capas separadas. En caso que desee corregir determinada tonalidad de color del dibujo, tan solo tengo que recurrir a la capa específica del mismo.

Ahora bien, una vez coloreado el dibujo, la ilustración se muestra sin profundidad ni volumen. Para solventar esto, es necesario agregar las sombras y las tonalidades de luz a la ilustración.

PASO 6. AGREGANDO SOMBRAS.



En esta etapa se agrega las sombras, propia y proyectada al resto de toda la figura, así como las tonalidades de luz, consiguiendo con ello que el dibujo adquiera volumen, alcanzando forma definida. Una vez más, la imagen

referencial revelada en Blender nos será de gran ayuda para este proceso. Es momento oportuno para transformar la línea negra del contorno en un color "neutral" para que no haya tanto contraste. Se selecciona la capa del trazado de arte final y se cambia el color de la línea variando los parámetros de Hue/saturación.

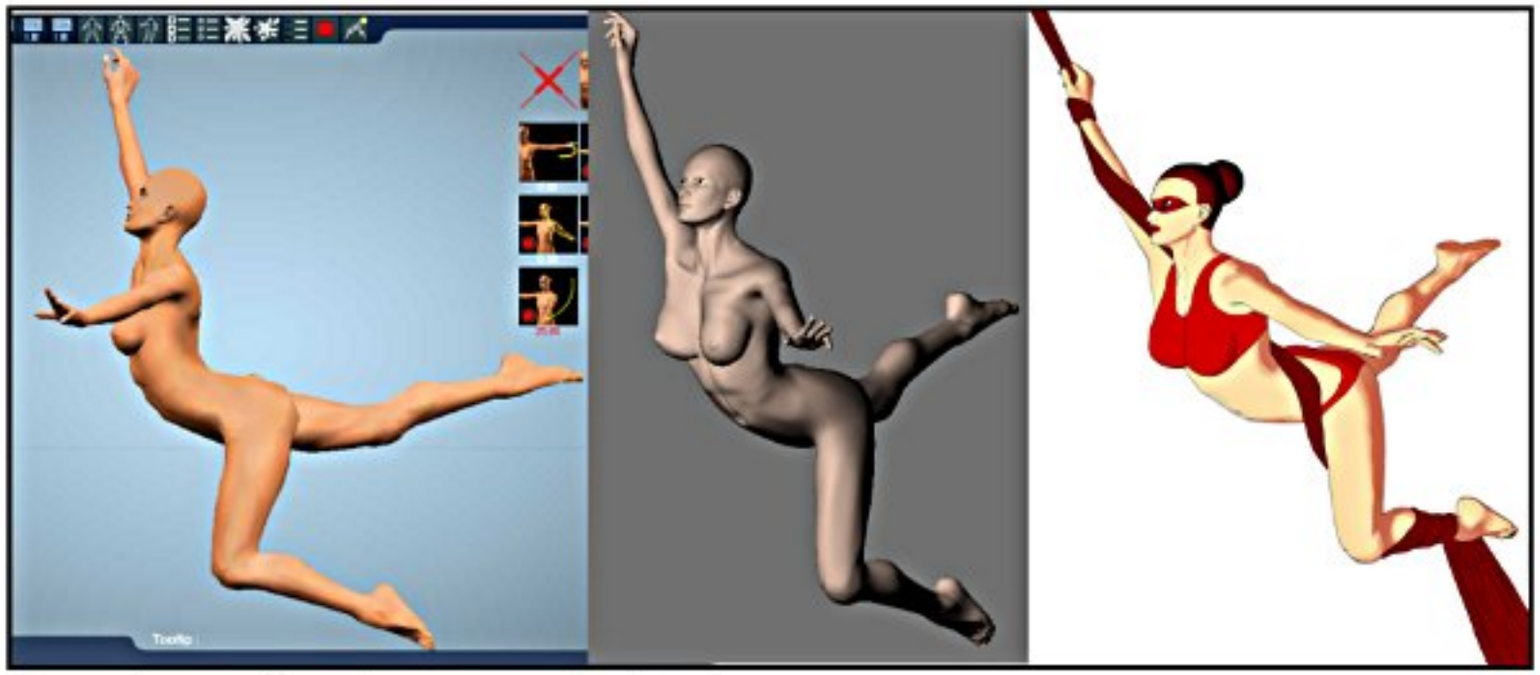
PASO 7. DETALLANDO EL ROSTRO.

En este punto, me enfoco en el rostro. Pinto las luces y las sombras siempre manteniendo en mente el uso de la imagen referencial como recurso para alcanzar detalles realistas. Cuando trabajo con el cabello, pinto la forma general, definiendo el peinado con la herramienta pincel.

Le agrego a la trapecista una máscara roja a tono con el mundo circense, así como un cabello recogido en moño tipo cebolla como lo usan en estos tipos de espectáculos. Los labios rojo carmesí hacen juego con el color de su vestimenta y la tela en la que se equilibra.

PASO 8. UNA VEZ MÁS.

Para darle dinamismo a la imagen, le adiciono varios trapecistas en vuelo.



Para ello, repito el proceso desde el paso 1 hasta el paso 7. Los dibujos son elaborados por separados y exportados como imagen con canal alfa. Así, todas las trapecistas elaboradas se componen en una imagen final.

PASO 9. COMPOSICIÓN.

Todas las imágenes de las trapecistas creadas previamente y exportadas en imagen con canal alfa se componen en una imagen final. No deseo que el fondo de la imagen compuesta sea una distracción, por lo que escojo un fondo simple. Estando todos los elementos en su lugar, va siendo hora de darle los toques finales.

PASO 10. TOQUES FINALES.

Corrijo mis tonos y sombras. Adiciono una capa revelada a modo de neblina para darle a la imagen compuesta la impresión de distancia. Así como les aplico un suave motionBlur a todas las chicas trapecistas para que las figuras queden a tono con el entorno.

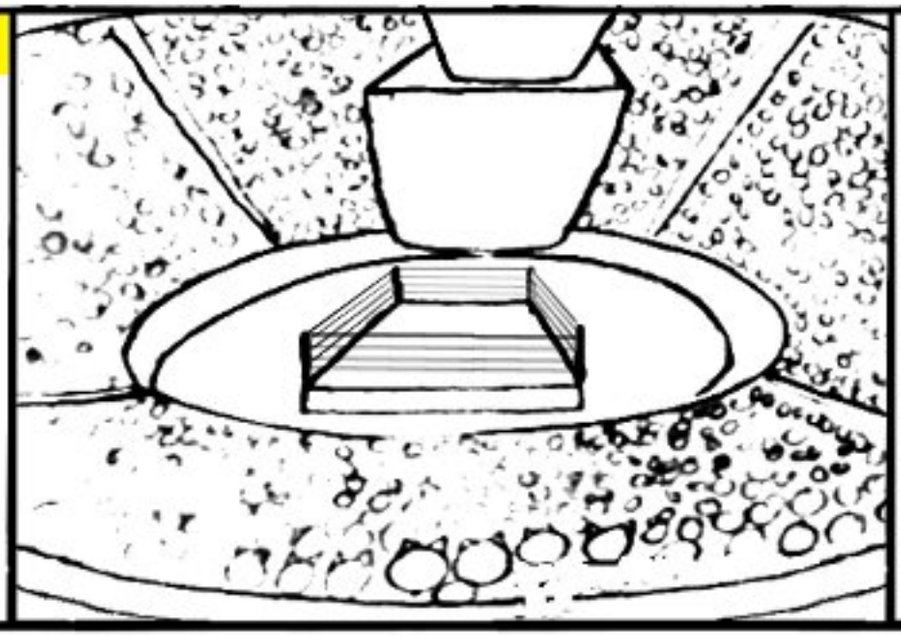
Artículo escrito originalmente en Ingles pensado para su publicación en GIMP Magazine.

CÓMIC

GATO ELEGANTE

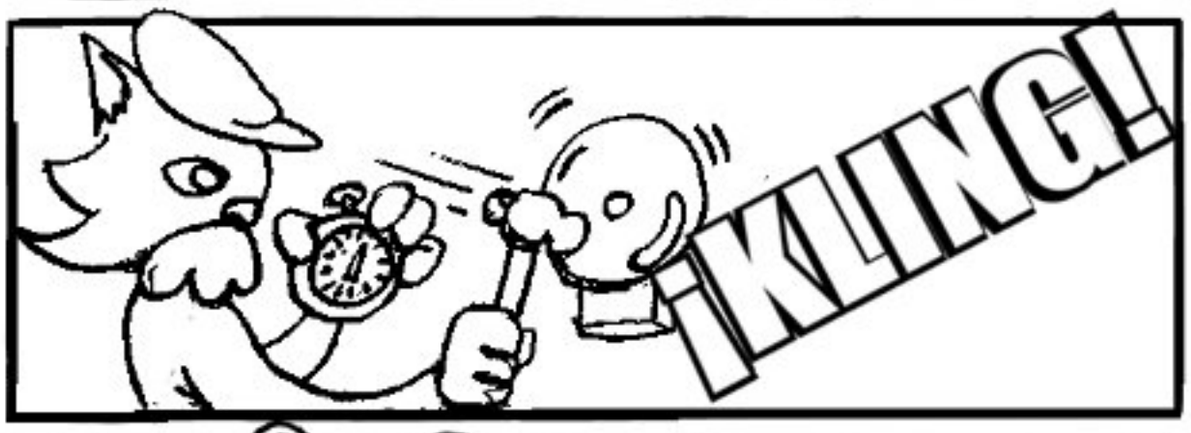
LA PELEA

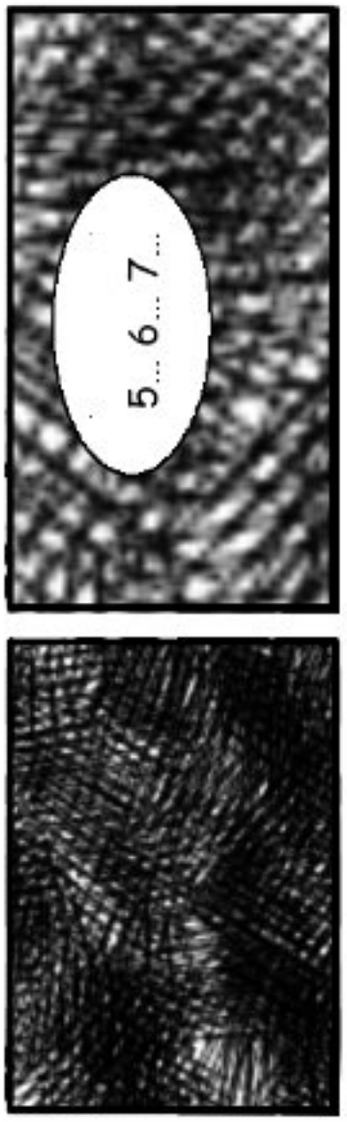
Comic escrito y dibujado por Acasio basado en personaje gráfico creado por Gustavo Duno.



EN EL CAPÍTULO ANTERIOR, GATO ELEGANTE, DESEOSO DE GANAR UN VIAJE CRUCERO POR EL CARIBE CON TODOS LOS GASTOS PAGOS, DECIDE ENFRENTARSE EN EL CUADRILÁTERO AL CAMPEÓN KING Y DERROTARLE PARA RECLAMAR EL PREMIO.

AL ESTAR FRENTE A SU OPONENTE, EL GATO CON CORBATA SE PERCATA DEL TERRIBLE ERROR COMETIDO.




5... 6... 7...
¡SEÑORAS Y SEÑORES! ¡GATO ELEGANTE SE PONE DE PIE!
¡EL GATO CON CORBATA NO SE RINDE TAN FÁCIL! ¡A PESAR DE LA CLARA DESVENTAJA, ESTOICAMENTE SIGUE EN LA PELEA!
¡SORPRENDENTEMENTE, GATO ELEGANTE ESQUIVA TODOS LOS PUÑETAZOS CON LA GRACIA Y LA ELEGANCIA DE UN PUGILISTA CONSUMADO!
¡MUY MOLESTO, KING RESPONDE CON FURIA!
¡LO VEO Y NO LO CREO! ¡GATO ELEGANTE LANZA UNA OFENSIVA FERREA PROPINÁNDOLE AL CAMPEÓN KING UNA SURTIDA Y VARIADA GAMA DE PUÑETAZOS!
A LAS PRIMERAS DE CAMBIO, NUESTRO HEROE COMIENZA CON MAL PIE. EL CAMPEÓN KING PEGA PRIMERO.
POU

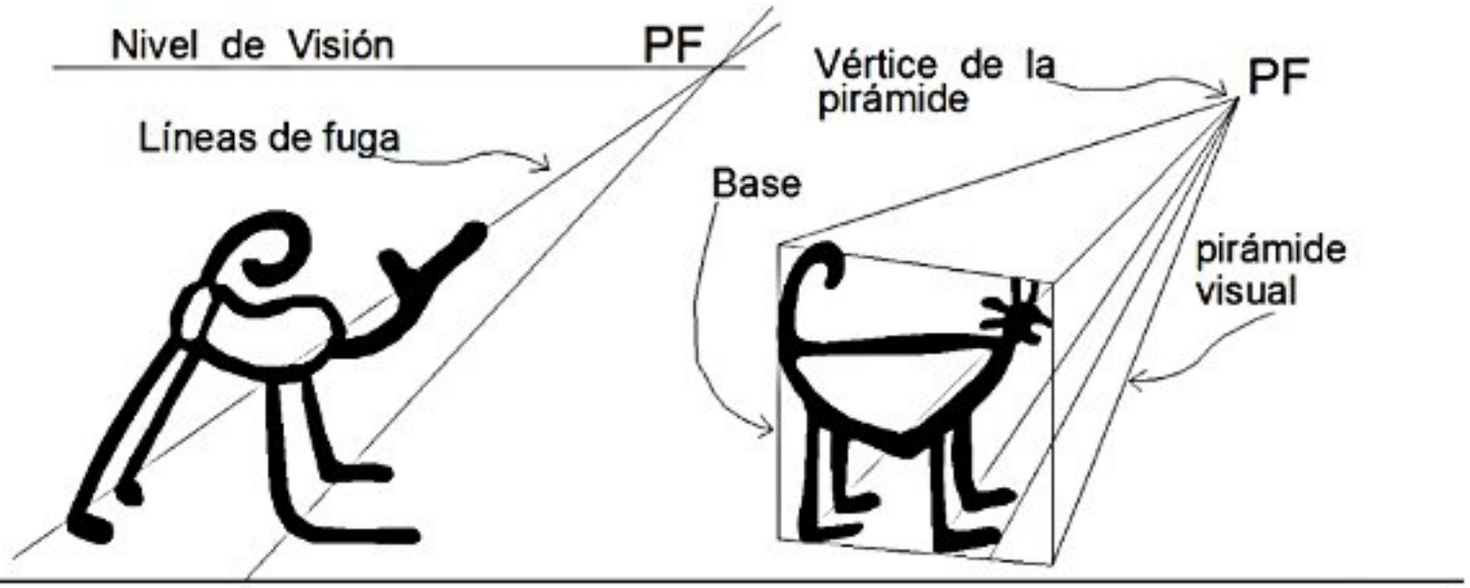
¡INCREÍBLE! ¡LO VEO Y NO ME LO CREO!
¡GATO ELEGANTE ACABA DE PROPINARLE AL CAMPEÓN UN PODEROSO GANCHO IZQUIERDO!
Acasio
¡EL CAMPEÓN BESA LA LONA DEL CUADRILÁTERO!
¡EL REFERÍ COMIENZA EL CONTEO!
¡LA MULTITUD VITOREA AL GATO ENCORBATADO!
¡GATO ELEGANTE!...
¡EL NUEVO CAMPEÓN GANANDO POR KNOCKOUT!... ¡GATO ELEGANTE!...
CHAMPION
¡GATO ELEGANTE!...
¡GATO ELEGANTE!... ¡DESPIERTA!
¡REACCIONA, DOCTOR!
ES UNA BUENA SEÑAL

¿DÓNDE ESTOY?
EN EL HOSPITAL.
RODCNICK, ERES TU. ¿Y ROCKY? ¿DÓNDE NO ESTÁ QUE NO LO VEO?
EN LA CAMA CONTIGUA. RECUPERANDOSE DE LA PELEA.
EN REPOSO.
Y HABLANDO DE LA PELEA... ¿EN DÓNDE ESTÁ MI CINTURÓN? ¿Y QUE HAY DE MI PREMIO?
NO AMIGO, PARA NADA. EN EL CUADRILATERO, EL CAMPEÓN KING TE NOQUEO DE UN SOLO GOLPE.
CAÍSTE A LA LONA A LOS 10 SEGUNDOS DE HABER SONADO LA CAMPANA.
ROCKY CORRIÓ CON UN POCO MÁS DE SUERTE DURANDO 20 SEGUNDOS EXTRA.
¡¿CÓMO ASÍ? ¡¿Y ENTONCES QUE ME GANE?!
UNA CONTUSIÓN CEREBRAL QUE TE HIZO VER ALUCINACIONES.
FIN

COMPOSICIÓN VISUAL PERFECTA. NARRATIVA GRÁFICA SECUENCIAL AUXILIADA POR LA INGENIERÍA.

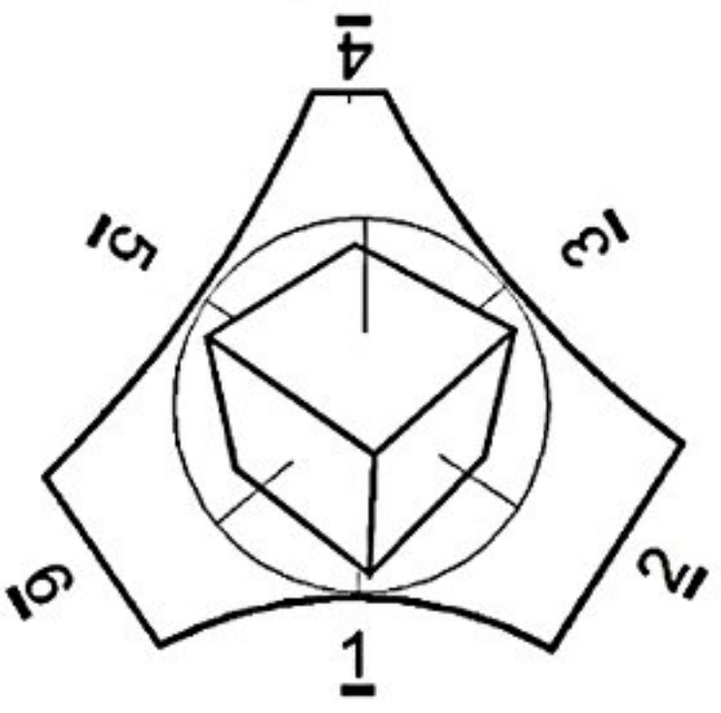
Por Enrique Acasio.

De acuerdo al concepto clásico de la composición plástica, un esquema compositivo es una correlación orgánica, entre el campo y las formas que contiene las líneas, los valores, colores y texturas. Todos están indisolublemente unidos, y existen los unos porque existen los otros y no pueden eliminarse sin que la composición se resienta sensiblemente. Las formas presentadas en un soporte pictórico; tanto individuales como en grupos poseen no solamente configuración y tamaño, sino posición en el espacio. Cuando un artista plástico toma un objeto entre sus manos y lo gira, o bien se desplaza alrededor de un modelo físico, obtendrá multiples perspectivas visuales de dichos elementos segun la posición del observador. Es así como se hace evidente que la realidad del volumen no se agota en las tres dimensiones de la perspectiva tradicional. La capacidad del sistema visual humano de captar o comprender las distancias entre los objetos en sentido de profundidad, es indispensable para nuestro correcto desenvolvimiento en el entorno, definida como sentido de relación. Ahora bien, la representación de esa tercera dimensión ha sido una constante y sostenida preocupación del hombre desde sus raices, es decir desde que el hombre es hombre. Podria iniciar un interesante ejemplo de la busqueda de dicha perspectiva en nuestro arte originario: aunque paresca algo increible, al parecer (asi lo evidencian los estudios arqueológicos) nuestros ancestros tallaron petroglifos de animales en donde reflejaron una primigenia técnica para presentarlos en perspectiva. Dichos glifos poseen una marcada piramide visual, es decir que permiten inferir una posible proyección tridimensional. Se pueden identificar claramente en una similitud de técnica moderna denominada



proyección cónica, con su respectivo punto de fuga unipuntual. Nuestros originarios bien pudieron observar detenidamente por horas los animales de presa en sus cacerias, para luego plasmar en sus soportes liticos la visión captada. Estaríamos entonces ante la presencia de una visión intelectualizada de nuestros ancestros. Las gráficas mostradas pertenecen a petroglifos zoomorfos encontrados en el sitio de arte rupestre Virigima, en el estado Carabobo, Valencia. De igual modo se han encontrado manifestaciones rupestres que reflejan proyección tridimensional en algunos paises de Europa y Asia.

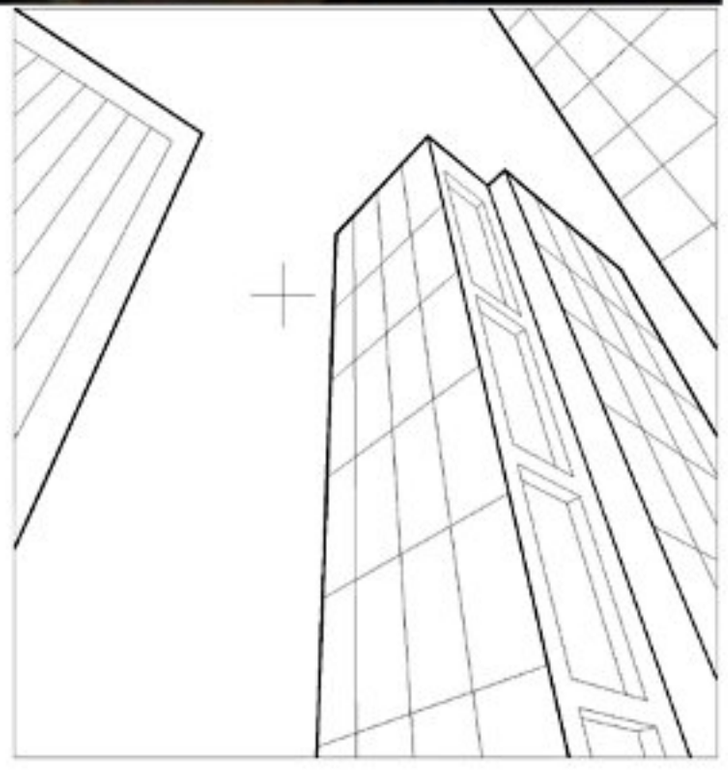
Siguiendo el mismo orden de ideas, podemos sencillamente definir la perspectiva como un sistema de proyección que permite representar un objeto con apariencia de tres dimensiones en un espacio bidimenional o superficie plana. Consiste en representar las cosas y el entorno no como son, sino como se ven. Practicamente el principio de perspectiva se reduce a "deformar" la representaciòn de los objetos de acuerdo a ciertas normas con el verdadero proposito de reproducirlo fielmente tal como lo persiben nuestros ojos. Existen multiples técnicas que permiten representar dicha tridimensionalidad de los objetos o del entorno. En el campo de la ingenieria podemos mencionar la perspeciva cónica, ya mencionada en líneas anteriores. Esta se encuentra clasificada en tres categorías; un punto de fuga o unipuntual, dos puntos de fuga o bipuntual y tres puntos de fuga o tripuntual. En la composición artística es comun que el creador plástico trabaje con las básicas, es decir la unipuntual y la bipuntual. Grandes maestros emplearon dichas técnicas: Alberto Durero, Salvador Dalí, Pablo Picaso entre muchos otros. La perspectiva de tres puntos es considerada la más complicada de todas ellas, y por lo general se aplica en ilustraciones magnificadas para reforzar la intensidad de la escena. Realicemos un ejercicio práctico sobre la busqueda de la composición visual perfecta; de lograr la maxima expresión de la tridimensionalidad a traves de la perspectiva tripuntual. Un modo de obtener la tan anehala perfección en la representación tridimensional seria apoyandonos de la ingenieria y exportandolo al campo de lo artístico. Una forma sensata, sabia y muy simple de obtener la proyección en tripuntual sería empleando la tabla de dibujo Andersen. El tablero Andersen fue creado por el ingeniero y dibujante industrial G. Andersen, para elaborar las iustraciones del diseño de aviones de combate de la compañia North American Aviation, Inc. Este consiste en un soporte especial con una configuración de seis caras; tres caras lineales y tres caras curvas. El ilustrador solo debe escoger una de las seis posiciones de acuerdo a la vista a desarrollar. Estas seis posiciones pueden producir 24 vistas diferentes de un objeto a representar. Dicho diseño de tablero personalmente lo obtuve del texto: Technical Illustration (1968) de T.A Thomas, del cual pude copiar su forma para recrear un modelo operativo que me permitió trazar la perspectiva deseada.



De las pruebas realizadas al tablero me permitieron inclusive emplearla como herramienta didactica y de aprendizaje para mis estudiantes de ingenieria Industrial y Mecánica en la facultad de ingenieria en donde laboro. A manera de ensayo experimental se les entregó a todos los estudiantes el modelo de la tabla para su posterior confección y uso en el salón de clases. Ellos pudieron representar de forma sencilla con su tablero Andersen creado y sus respectivas escuadras de dibujo complejas formas tridimensionales partiendo del principio de vista angular cónica con tres puntos de fuga. Si bien es cierto que los resultados fueron muy alentadores, solamente lo empleé en una única sección de dibujo técnico (que es una de las catedras que imparto en la UNEFM) con un grupo experimental muy reducido.- apenas una muestra de seis estudiantes.-

La presente perspectiva propuesta para generar una composición visual perfecta cabe destacar no resulta nada sencilla de obtener, inclusive como recurso para dibujar escenarios o entornos en un comics o un manga no se utiliza mucho dada su complejidad en la representación gráfica. Por lo general, las pocas veces que es empleada sirve para crear escenarios urbanos como rascacielos y altos edificios en planos picados o contrapicados, confiriendoles un espectacular efecto de profundidad. Para la presente columna fue empleada la tabla años atras construida para mis clases de dibujo en perpectiva, seleccionando una de las 6 posibles posiciones para crear el entorno

tridimensional, en este caso particular un entorno urbano de rascacielos y edificios de gran verticalidad en contrapicado. Imagen que luego fué utilizada como escenario de fondo para crear una viñeta de cómics de una sola página. El lector podrá apreciar que también fue posicionado el punto aureo en la imagen para "jugar" con la composición del personaje.



EL ARTE DE HACER CÓMICS. CAPÍTULO CREATIVIDAD Y GUIONES.

Por Osman Acasio.

PARTIENDO DE UNA IDEA.

Todo proyecto narrativo gráfico parte de una idea. Puesto que es nuestro inevitable punto de partida, lo primero que debemos hacer es conseguir el mayor número de datos posibles acerca de esa idea. Es el mensaje que se pretende transmitir. Debemos ir concretándola más, poco a poco, definiendo el contexto donde se va a situar la acción, el punto de vista desde el que se va a abordar la narración. Si fuese necesario llevar a cabo una labor documental, para recabar información de todos aquellos rasgos que van a caracterizar nuestra narración (la época, los entornos, el vestuario, etc). Parte de este proceso, llamado preproducción o planificación, implica pensar en la estructura narrativa, el argumento, el guión, el estilo artístico, el diseño de los personajes, incluso ahondar en el género literario apropiado para contar la historia.

LA ESTRUCTURA NARRATIVA.

Es el lugar y el momento en que se desarrolla la acción (el dónde y el cuándo). Por lo general, se establece al principio de la historia junto con los personajes, para que los lectores comprendan el mundo en que transcurre la historia, sus características y leyes.

EL ARGUMENTO.

El argumento es la historia en sí. Debe contar con una situación inicial, un nudo conflictivo y un desenlace. Un argumento claro debe establecer por regla universal invariable un conflicto y una resolución igual de claros. El conflicto suele ser el problema que se busca resolver a medida que se desarrolla el argumento. Sin conflicto no hay historia. Es importante recalcar que toda buena estructura narrativa debe llegar a una conclusión satisfactoria, para ello es necesario trabajar en una buena argumentación de la historia a contar.

DE LA IDEA AL GUIÓN.

Lo primero que debemos hacer es elaborar un guión de la narración que pretendemos construir. En toda narración (tanto gráfica como audiovisual) el guión es el objeto fundamental del cual dependen todos los elementos que aparecen en ella. Cuando se trata de elaborar un guión de cómic se permiten ciertas licencias creativas. Cada guión de cómic es distinto unos de otros. Algunos guionistas incluyen montones de detalles descriptivos, mientras que otros proporcionan muy pocas pistas del aspecto que debería tener una escena. El papel del dibujante de cómic en sí tiene en parte de intérprete y parte creador, ya que debe dar con la forma más emocionante y efectiva para contar la historia.

Para la elaboración de guión se ha establecido una normativa tomada de la producción audiovisual, muy útil y que se adapta a nuestros requerimientos, cuyos pasos se muestran a continuación.

PASOS PARA LA ELABORACIÓN DE UN GUIÓN.

El primero de ellos consiste en pasar de la idea a la sinopsis. La sinopsis no es más que un bosquejo de la narración en donde se plasmará a vuelo de pájaro la idea principal de la historia a ser contada. No precisa ser tan especifico ni detallista. Es de por sí, generalista y poco descriptiva en lo referente a espacios, personajes, etc. Suele ocupar varias líneas de texto, entre cinco y diez líneas, que ofrece una pequeña visión de la historia en bruto al que luego se le dará brillo formando la escaleta.

ELABORANDO LA ESCALETA.

En esta fase no queda más que darle al bosquejo más detalles, desde la descripción de los espacios donde va a tener lugar la acción, la ampliación de los rasgos fundamentales de los personajes que participan en ella, así como la estructura temporal del relato. Suele ocupar muchas más líneas de texto, incluso es posible que páginas. Aquí el grado de detalle es notablemente superior.

ELABORANDO EL PROPIO GUIÓN.

El último paso va a consistir en la

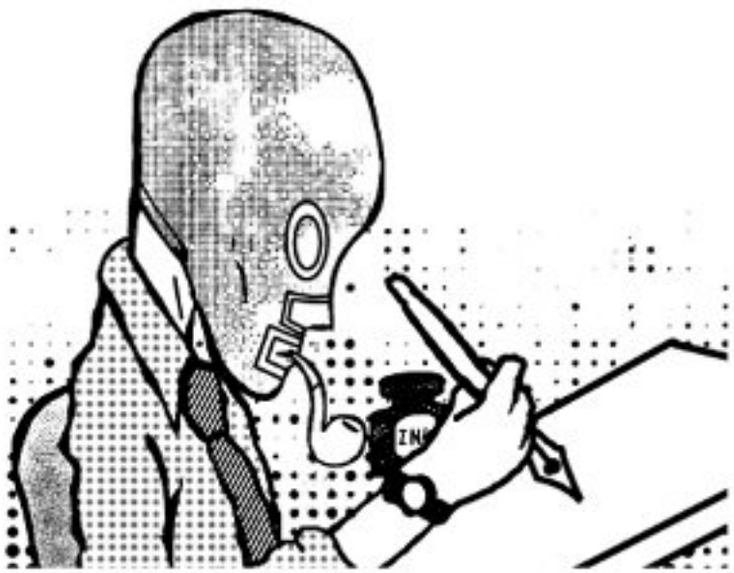
elaboración del propio guión. Es el momento de juntar todo el material con que contemos (idea, documentación recopilada, diseño de personajes, sinopsis, escaleta, etc.) y lo estructuremos de la manera que más se aproxime al resultado visual que deseamos para la historia. Se trata por tanto de hacer una narración en base al orden que hayamos definido en nuestra estructura narrativa, de todo aquello cuanto sucede, describiendo con el detalle necesario los espacios, los movimientos de los personajes y todo aquello que posea algún interés dramático. Todo aquello que tenga relevancia para el correcto discurrir de la propia historia, obviando lo que carezca de dicho interés. Una vez finalizado esta etapa, no queda más que abordar la creación de bocetos de guía.

ELABORANDO BOCETOS DE GUIA.

Cuando un dibujante de cómics se ocupa de crear una página a partir de un guión, por lo general este comienza bocetando una amplia gama de posibles enfoques conocidos como bocetos de guía -los mangakas (dibujantes de manga) le conocen como names, los historietistas angloparlantes le conocen como storyboarding-. Los bocetos de guía son pequeños esbozos rápidos donde se planifican los paneles que muestran la secuencia y la dirección general de una serie de imágenes. Estas propuestas nacen del calor de la inspiración y como todo borrador están prestos para la modificación, la transmutación, la combinación e incluso la eliminación, si la situación así lo amerite. En el proceso de depuración, el dibujante busca la mejor manera de plasmar con fuerza lo que está escrito en el guión. Estando el dibujante de cómic conforme con el resultado obtenido, lo que sigue es la elaboración del boceto general.

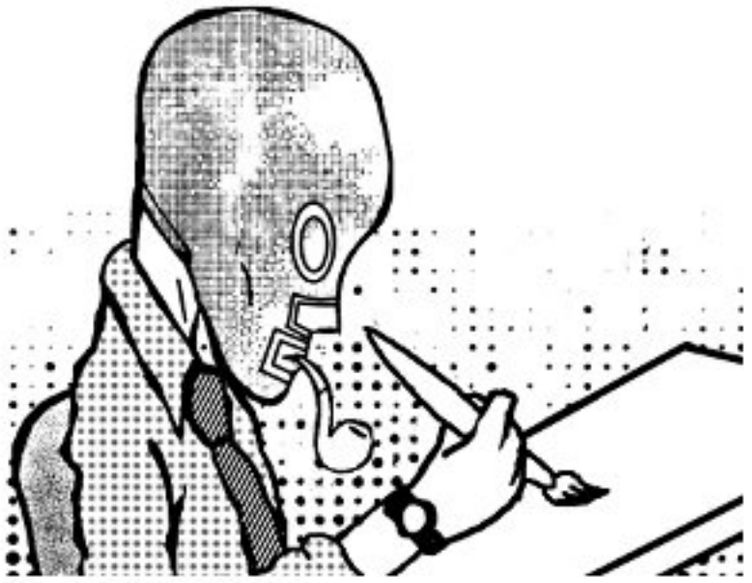
ELABORANDO EL BOCETO GENERAL.

El boceto general es la culminación de un boceto de guía corregido, mimado, elaborado con un trazo más prolijo y bien definido, respetando las convenciones universales de los encuadres, las proporciones, la variedad de tamaños de viñetas y la manutención de un ritmo en la narrativa visual. Es en esta etapa que los creadores deciden dónde van a ubicar los globos de diálogo. El bocetado general representa la etapa última del dibujante de comic a cargo, quien debe entregar su trabajo al entintador que se ocupará de terminar la obra.



EL ENTINTADO.

Durante esta parte del proceso se limpian las lineas para darle a los dibujos un acabado más prolijo. El entintador hace algo más que reseguir los trazos de lápiz con su plumilla: les da forma y volumen, haciendo los dibujos más legibles en términos de luces y sombras.



EL COLOREADO.

Las páginas coloreadas ayudan a contribuir a la atmosfera de las escenas. El buen uso de la paleta de colores y un conocimiento profundo de la teoría del color pueden aportar valor agregado a la obra. Los colores pueden representar distintas emociones, escenarios y estados de ánimo.

LA FINALIZACIÓN.

Nos encontramos en la etapa final de nuestra obra creada. Una vez entintada y coloreada la página, ésta se encuentra disponible para que sean insertadas en ella el texto y las onomatopeyas, proceso conocido por el historietista anglosajón como Lettering.

Hecho esto, con la suma total de todas las páginas con la que cuenta el cómic, la obra se encuentra entonces presta para su publicación, bien sea en formato impreso o digital.

EL CÓMIC ANIMA LA LECTURA ENTRE JÓVENES.

Por Mildred Pineda.

Se llama Isaac González, es un niño de 12 años. Asiste a la escuela rural de Galipán (estado Vargas). Vive rodeado entre montañas y le interesan temas científicos, de naturaleza y fantasía. Se devora un cómic que le obsequio, inspirado en un cuento del escritor venezolano Salvador Garmendia titulado MrBoland. Se sonríe y le pregunto ¿qué te gustó? Me dice que "la historia porque es de un aviador, los dibujos, aunque el final es un poco triste y alocado". Desde ese día, cada vez que me ve, me pide un cómic, quedó enganchado a la lectura.

Luego en Caracas, durante la reciente Feria del libro, noto que un grupo de jóvenes llevan bajo el brazo sus adquisiciones: Fantomas contra los vampiros multinacionales de Julio Cortázar, La gata en el espejo y yo de Nelson Himiob y La Noche de Prometeo de Wilfredo Machado, editados por El Perro y la Rana.

Otros apasionados de la historia y la mitología compraron los primeros números de la Colección de Historieta Latinoamericana editada por Biblioteca Ayacucho, que además trabaja en toda una colección de libros ilustrados con los clásicos de la literatura latinoamericana en formato pequeño, de bolsillo, para que los jóvenes puedan leer los libros hasta parados en el vagón del metro, como cuando están viendo la pantalla del celular. El primer número que salió al público es Cuentos de Horacio Quiroga.

Uno de los rasgos de la lectura en viñetas es que es muy parecida a la de un cuento, se lee de un tirón, se lleva el hilo del relato en cada secuencia. Es como asistir a ver un cortometraje pero convertido en un libro. Y además permite que el lector pueda disfrutar de obras de arte pues cada ilustración se trabaja con una estética propia.

Este formato de lectura ha gustado al venezolano desde siempre. Algunos se iniciaron leyendo las viñetas de los periódicos que venían de Estados Unidos, Francia y otros países europeos. Son recordados: Lorenzo y Pepita, El cazafantasmas, El amargado, entre otros. Y el infaltable Superman con el que se formaron varias generaciones, que todavía lo sigue hasta nuestros días. Ya en Venezuela son célebres los trabajos de historietas en El Morrocoy Azul, Fantoches, el Gallo Pelón, El Camaléon, El Náufrago. Los temas tratados eran de humor, política, filosofía o la propia dinámica de la vida.

En la actualidad, los jóvenes de 2015 muestran de nuevo una predilección por este género que responde a una cultura gráfica, de lectura en recuadros y ventanas con textos breves que invitan a la imaginación. Es una de las características que más le gusta a estos lectores exigentes, algunos vienen del goce de cuentos, otros son cinéfilos empedernidos y otros responden a la lógica visual – de estos tiempos – por lo que llegan con más facilidad a este género.

Los índices de lectura en Venezuela han mejorado notablemente, más aún con la apuesta de editoriales públicas y privadas por este formato que agrada a los jóvenes entre 12 y 35 años, aunque un buen cómic no tiene edad. El último estudio del Centro Nacional del Libro (2012) sobre el comportamiento del lector constató que 50% de la población dijo que lee algún libro. La medición se realizó con encuestas en hogares a 8652 personas, en zonas urbanas y rurales.

Las razones de este aumento son varias: publicaciones masivas a bajo costo por las editoriales del Estado, ampliación de la red de librerías del Sur, política de fomento de la lectura y la permanencia de eventos como la Feria Internacional del libro (Filven) todos los años.

Con relación a las ediciones de cómic, que resultan ser muy costosas por el trabajo de ilustración, la calidad del papel, la capacidad de un guionista -adaptador que pueda versionar textos o un escritor –dibujante que presente su historia, pues todo esto haría del libro de cómic un objeto incosteable. Sin embargo, desde las editoriales públicas se ha financiado todo este proyecto que ha dado como resultado libros de gran calidad literaria y gráfica a muy bajo costo. La lectura de hoy también llega en imágenes.

Artículo publicado en desdelaplaza.com en 2015 en el marco de la FILVEN celebrada ese año.

CUENTO CORTO. LA CÚPULA

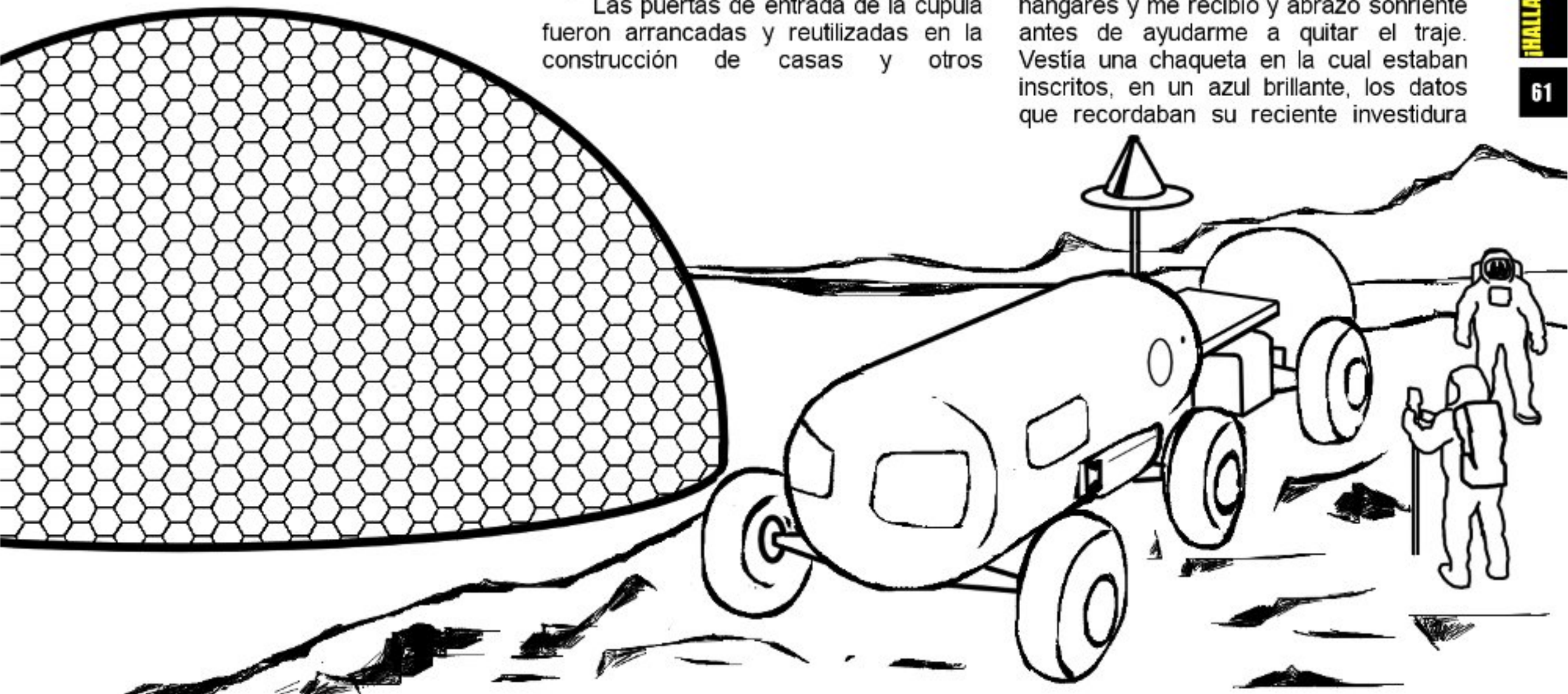
de Manuel Jordán.

La cúpula que precedió a la terraformación estaba encima de un cerro amplio y verde. Los árboles asomaban por agujeros enormes en su techo. Desde la distancia parecían manchas similares a las que adornan la piel de los viejos. Caminaba lentamente hacia ella, esquivando los grandes charcos que dejó el aguacero de la madrugada. Cuando era un niño jugaba con mi hermano Carlos en ese laberinto lleno de cuartos enormes y puertas siempre abiertas. Mi abuelo trabajó muchos años en esa cúpula cuando este planeta estaba lleno de gases irrespirables. Mi bisabuelo participó en la construcción de los grandes espejos en órbita que calentaron la atmósfera y aumentaron el efecto invernadero. Los padres de mi bisabuelo llegaron en las primeras naves generacionales y vivieron durante décadas en ellas, antes de superar el terror a pisar tierra por primera vez en sus vidas. Esas naves aún orbitan alrededor de Cabrujas y son grandes mercados donde se compra todo lo que el ser humano es capaz de vender. Mi abuelo me explicó alguna vez que este pequeño planeta extrasolar se llamaba Cabrujas en honor de un antiguo escritor de la vieja tierra; así lo habían decidido los primeros colonos. El nombre oficial, científico, era una larga palabra seguida de números y letras.

Las puertas de entrada de la cúpula fueron arrancadas y reutilizadas en la construcción de casas y otros mecanismos en el pueblo. Al entrar me llegó el olor de tierra húmeda mezclado con el olor penetrante de algunas flores nativas. La lluvia caída, a través del agujero más ancho, había alimentado un pequeño lago en medio de la construcción. Si hubiéramos recuperado el cuerpo de Carlos, lo hubiera enterrado bajo este techo para que sintiera la lluvia todas las mañanas.

Carlos vivía con Natalia cuando nos reencontramos. Fue en la nave Mercado I; yo trabajaba como técnico de mantenimiento. La nave era administrada por una inteligencia artificial de nombre Pomona. La prohibición de robots obligó a Pomona a contratar mano humana para tareas menores.

Carlos me esperaba en uno de los hangares y me recibió y abrazó sonriente antes de ayudarme a quitar el traje. Vestía una chaqueta en la cual estaban inscritos, en un azul brillante, los datos que recordaban su reciente investidura



como parlamentario de la federación. Me invitó al bar de la nave y en una mesa del fondo, nos contamos historias de nuestra infancia en la cúpula y el pueblo.

Preguntó por mi padre. Le dije que estaba enfermo. Carlos cabeceó borracho, y afirmó convencido:

Nos quedamos callados un rato, mientras Carlos verificaba mi reacción a la noticia. — ¿Cómo se llama el niño? —pregunté simulando una sonrisa. —Marcos, como el abuelo.

Hablamos de política, Carlos odiaba a las máquinas y celebraba aquel decreto que había prohibido el uso de robots. Siempre miraba avergonzado al viejo robot que conservaba mi padre para ayudarlo en su vejez. Apoyaba un decreto más radical que prohibiera el uso de inteligencias artificiales cercanas a la humana. Yo no me oponía totalmente al uso de máquinas. Carlos me observaba risueño mientras escuchaba mis escasos argumentos a favor de ellas. Al final nos levantamos de la mesa y yo volví a mi cubículo y Carlos tomó un transporte que lo devolvió a tierra.

Acostado en mi cama pensé en Natalia. Hubo una abundante cursilería en nuestra relación. Le escribía cartas cuando ya nadie se comunicaba de esa forma. ¿Dónde irían a parar todos esos papeles llenos de mi puño y letra?, no había misterios en mi biografía; todo se lo decía. Tal vez, me dejó por eso.

No la odié cuando huyó a Alpes (un planeta de la periferia) con Carlos. Tal vez Carlos se la llevó para joderme la vida. No lo sé. Algo me dice que me merecía todo eso. Es una especie de castigo por una culpa antigua; algo que hice o dejé de hacer. A lo mejor solo se puede ser feliz en pequeñas dosis.

Al día siguiente bajé al planeta a visitar a mi padre. Su casa estaba situada muy lejos del pueblo en que nacimos. El robot me abrió la puerta y me miró con su único ojo.

—Hola, Alejo —dije a la máquina.

—Bienvenido, señor Daniel. Su padre está en la parte de atrás.

Me gustaba Alejo. Lo miraba con el mismo asombro nunca superado de mi infancia. Fue en esa época cuando lo vi, por primera vez, levantar objetos con su multiplicada fuerza. Seguí a Alejo mientras observaba las fotos familiares. Una madre casi adolescente aparecía en una de ellas; en otra, mi abuelo, trajeado con un uniforme antiguo de obrero. Más allá, un holograma, sobre la mesa de la sala, resplandecía con una copia sin adulterar por el tiempo de la cúpula.

Pasé la mano derecha por el centro de aquel fantasma. Alejo me miró mientras abría la puerta que daba al patio. Mi padre estaba sentado en una silla de amplio respaldo construida por él mismo. El viejo entendía mejor que cualquier otro, tal vez por eso no me preguntó por Carlos. Hablamos de trivialidades, contó alguna anécdota del abuelo. También hablamos de religión, de la suya, yo me negaba a participar en cualquier arrebato místico. Papá citó algunos párrafos del libro mayor de su fe, palabras sobre moral.

—me recomendó mientras hacia una pausa en su sermón. No dije nada, pero

me molestó esa facilidad que tienen otros para juzgar y solucionar los problemas ajenos.

Cuando volví a Mercado I, me encerré un rato a conversar con Pomona. La prohibición de robots antropomórficos la obligaba a proyectar hologramas. Su variedad de rostros siempre me impresionaba; cuando era una junta de encargados, se convertía en una autoritaria e inflexible matrona que daba órdenes y exigía informes. En mi presencia adoptaba el aspecto y figura de una mujer muy joven. Por momentos me recordaba la Natalia de hacía muchos años. Conversábamos de las reparaciones de nivel II, de alguna avería en el puente de Mercado I, etc.
Algunas veces Pomona me preguntaba por Carlos.

Pomona estiró su mano vaporosa que atravesó la mía, me sentí conmovido y acepté hablar con Carlos.

Al día siguiente hablé con él, una sonrisa cruzó su rostro cuando le hice la invitación formal de Pomona a visitarla. Se burló nuevamente de mis argumentos a favor de las máquinas y del trato casi humano que daba a Pomona. Al final, aceptó algo molesto por mi insistencia y y por la posibilidad de conversar con una máquina.

Ha pasado un año de todo eso. Oficialmente fue un accidente. El puente de Mercado I y Mercado II falló y Carlos, único transeúnte, se vio disparado por las aberturas al espacio. Los amigos de Carlos en el parlamento no lo creyeron así y culparon a Pomona. Nadie les creyó y sufrieron una monumental derrota en las siguientes elecciones.

Pomona ha verificado una y otra vez las razones del accidente. La principal: Una reparación programada que nunca se ejecutó. Dos de los trabajadores se ausentaron sin causa justificada. Un simple error humano. Natalia también piensa que fue un accidente. Me lo dijo el mes pasado antes de mudarse conmigo.

SOBRE EL AUTOR DEL CUENTO

Escritor falconiano. Cuentista. Sus primeros cuentos se difundieron en la web e incluso uno de ellos llegó a ser publicado en una revista colombiana. Participó en concursos de microcuentos del falcón, obteniendo una vez la primera mención del certamen. Su esfuerzo finalmente se vería recompensado cuando su cuento de ciencia ficción "el mecánico" resultó ganador del tercer concurso "solsticio" de la ciudad de Caracas. Actualmente trabaja perfeccionando su pluma con miras a incursionar en la novela.

CONJUGANDO EL ARTTOYS CON MUÑECAS DE TRAPO.

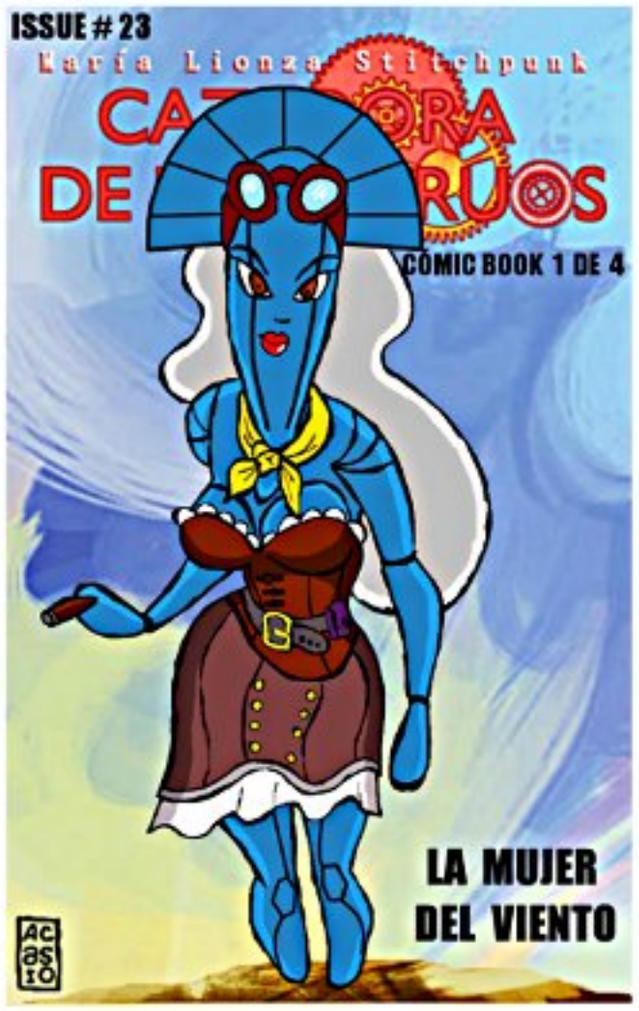
Por Osman Acasio.

El Art toys es una particular e innovadora manera de hacer arte con muñecos. Un movimiento artístico que se gesta en Japón y que como toda tendencia donde la creatividad no reconoce fronteras, se ha expandido a todo el mundo. Se trata de juguetes de diseñador, un término usado para describir los muñecos, juguetes y otros objetos coleccionables que se producen en ediciones limitadas que van de entre 10 a no más de 2000 piezas. Estos muñecos son creados por artistas y diseñadores que utilizan diversos materiales, como plástico, madera, metal y resina, siendo los más comunes los elaborados con vinilo. Aparecieron por primera vez en la década de 1990 y actualmente se encuentra en su mayor apogeo, siendo creados por diseñadores gráficos, ilustradores y artistas plásticos de renombre.

Partiendo de esta premisa y adaptándola a nuestras latitudes e idiosincrasia, en búsqueda de un concepto muy nuestro, le apuesto al diseño de Art toys teniendo como base las muñecas de trapo. Es así como decidido a emprender un nuevo proyecto artístico, me aboco a crear mi propia línea de muñecos coleccionables de diseñador cimentados en personajes de historietas de mi autoría. Dichas muñecas están diseñadas bajo el prototipo (modelo) de la típica muñeca de trapo venezolana inspirado en quien es considerado el mejor muñequero del país, el poeta popular Aquiles Nazoa.

El proyecto persigue una línea argumental para el lanzamiento en paralelo de nuevas historietas de la cazadora de monstruos, tomando del género literario Steampunk, su vertiente Stitchpunk. En su contexto más amplio, el Stitchpunk enfatiza su rol en los tejedores, hojalateros y costureras en el Steampunk. Dicha línea argumental lleva por título María Lionza Stitchpunk: Cazadora de monstruos. Y cada muñeca de colección vendrá acompañada de una historieta (ya sea impreso en físico o una dirección para su descarga en digital de la nube).

Las muñecas y sus trajes son diseñados por computadora, elaborando sus patrones a partir de modelos 3D generados en el computador. La línea de muñecos de diseño contará con tres versiones de colección: una edición miniatura de bolsillo, una edición modelo tipo muñecas cabeza de bombillo y la edición modelo cabeza de ñame. Esta última se encuentra en proceso de elaboración y muy próxima a su venta. En foto se aprecia modelo prototipo confeccionado en tela de jeans. Cualquier progreso de esta propuesta artesanal de colección, lo estaré comunicando por el presente medio. Acasio.



CÓMIC DE AUTOR.

REBULLONES ZETA

En enero del 2018, entusiasmado por el comienzo de un nuevo año, enviaba a un prestigioso periódico de la localidad, una propuesta de historieta dominical en el que estuve trabajando todo el mes de diciembre del año pasado. Se trataba de un cómic de estructura serial, pensado para doce capítulos, titulado Rebullones Zeta. Una proposición gráfica concebida para su publicación en la revista encartada del periódico Nuevo Día, una página dominical de contenido fresco y divertido que nos cuenta de una banda musical ficticia, de conciertos, de música y de arte urbano. La propuesta nunca llegó a calar y la editorial del periódico mostró desinterés por la misma. Con el tiempo entendí que tenían otros asuntos más importantes que atender con premura, como por ejemplo la preocupación por la falta de papel que amenazaba con dejar fuera de circulación a la revista dominical, (única del estado Falcón) que eventualmente así aconteció.

Referente a la propuesta gráfica Rebullones Zeta es una historieta que tiene como protagonista a Juan, un padre divorciado y su joven hija Anabela, quienes comparten en su tiempo juntos, su afición por el béisbol y la música neofolklórica. El nombre del cómic obedece a la peculiar banda que aparece en sus páginas, una banda virtual al más puro estilo Gorillaz, cuyo nombre está inspirado en los pájaros espectros de la novela Doña Bárbara, del maestro Rómulo Gallegos.

Al no recibir respuesta por parte del periódico local a mi propuesta de historieta dominical, desestimé el proyecto gráfico, lo abandoné por completo y me dediqué a otros menesteres. Del intento, solo se crearon cuatro episodios que envié como muestra. En su elaboración, predomina el uso de software libre, así como el uso de modelado 3D creado en el computador y el revelado de imágenes CGI (imágenes generadas en el Computador, por sus siglas en Ingles) para presentar las viñetas que componen el cómic.

El ambicioso proyecto buscaba además de los doce capítulos, editar un videoclip musical de la banda virtual y promocionarlo en las redes como si se tratase de una banda "real" y vincularlo con la historieta. La idea contemplaba además el contratar a un compositor para que se ocupara de elaborar el tema musical, y mi persona se ocuparía de darle a la banda, vida animada mediante softwares de modelado y animación 3D. A la larga, el proyecto Rebullones Zeta resultó en una osada y ambiciosa propuesta que nunca terminó de cuajar apropiadamente. Acasio.

CÓMIC DE AUTOR

REBULLONES ZETA

CAPÍTULO 1: EL COMIENZO

CREADO, GUIONIZADO E ILUSTRADO POR:
Osman Acasio.

ÚLTIMA ENTRADA.

DOS OUT.

BASES LLENAS.

¡ES OUT!

JUAN Y SU HIJA ANABELA DISFRUTAN DE UN PARTIDO DE BÉISBOL, APOYANDO A SU EQUIPO FAVORITO.

¡ESA FUE UNA TREMENDA JUGADA!

¡UN TREMENDO PARTIDO! ¡EMOCIONANTE HASTA MÁS NO PODER!

¡GANAMOS CON TODAS LAS DE LA LEY!

EN EFECTO. DE SEGUIR ASÍ, CLASIFICAMOS A LA POST-TEMPORADA

ESPEREMOS LO MEJOR.

ACASIO

SE HACE TARDE. TU MAMÁ DEBE ESTAR PREOCUPADA.

DESCUIDA, PÁ. LE ENVIÉ UN MENSAJE DICIENDO QUE VAMOS EN CAMINO.

¡QUÉ BIEN! ESTÁN DANDO EN LA RADIO LA NUEVA CANCIÓN DE REBULLONES.

SUENA COMO LA CANCIÓN QUE PUSIERON EN EL ESTADIO.

¿AH, TE DISTE CUENTA? SÍ. ES LA MISMA BANDA. SON LOS REBULLONES ZETA.

¿LOS REBULLONES ZETA? NUNCA ESCUCHÉ DE ELLOS. TOCAN BASTANTE BIEN.

TENGO SU DISCO. POR SI TE INTERESA ESCUCHARLO, PUEDO PRESTÁRTELO.

VALE. ME PARECE BIEN.

LA PRÓXIMA ENTREGA: UNA BANDA PECULIAR.

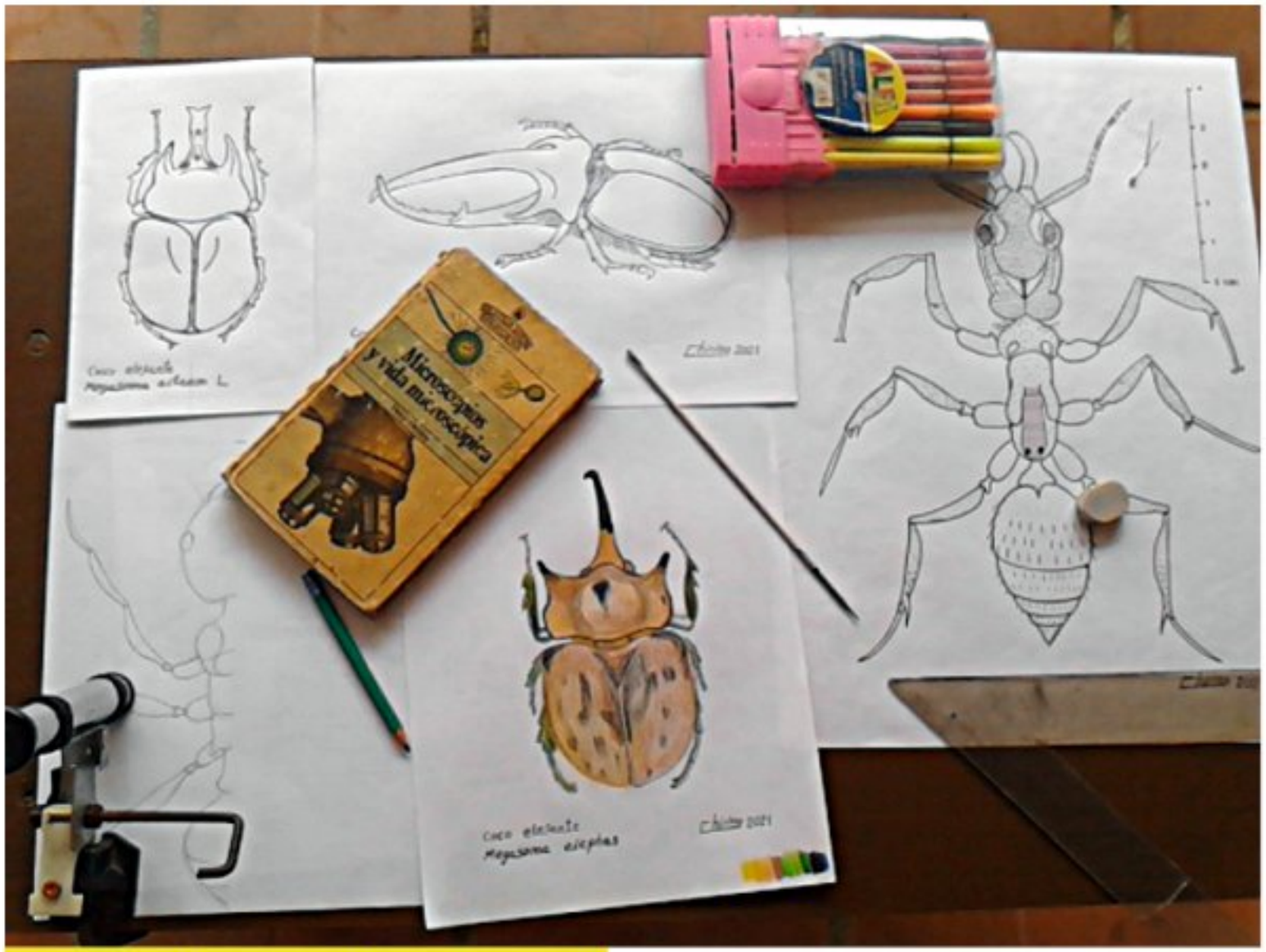


ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA DIBUJANDO BICHOS: ENTOMOLOGÍA.

Por Enrique Acasio

La ilustración de insectos con fines científicos presenta un gran reto a todo dibujante que se precie bueno en su oficio pues supone el descubrimiento de un mundo del reino animal amplio y diverso, con una enorme variabilidad de formas, texturas y colores; presentando al ilustrador una excelente oportunidad para dar a conocer la diversidad biológica y morfológica de estas especies. Para ilustrar un trabajo descriptivo de un insecto, no es necesaria una visión artística en la obra, basta con que el autor realice una constante práctica en su trazado y con el tiempo logrará encontrar un confort con el método empleado, y a su vez podrá agenciar una ilustración que permita describir de forma gráfica el animal en estudio. A continuación explico una serie de pasos que fueron empleados en el proceso de ilustrar los especimenes aquí mostrados, la gran mayoría de ellos provienen del archivo fotográfico de mi autoría obtenida en la VIII Jornadas de Investigación UNEFM (2016), así como de muestras compiladas sobre hormigas registradas y estudiadas a través del microscopio.

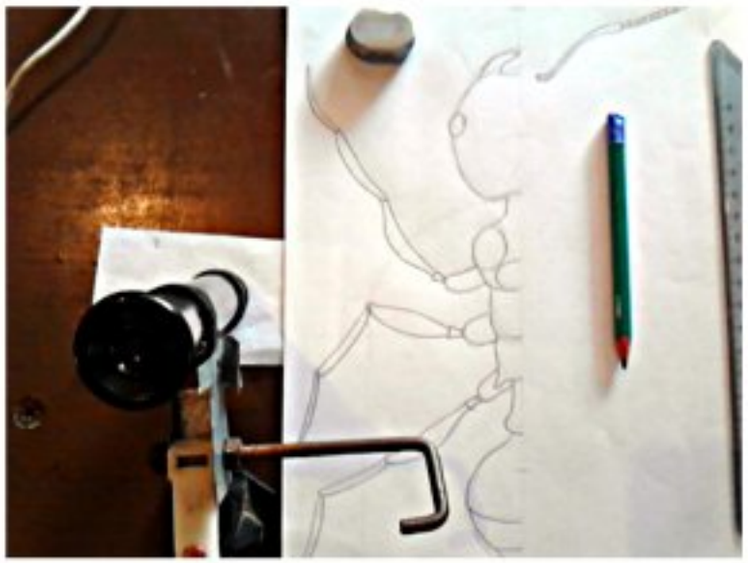
Pasos para ilustrar un espécimen entomológico

1.- Lo primero que debe hacer es definir un estilo de dibujo para su trabajo. En lo particular recomiendo a los neófitos en este arte el trazado de líneas sencillas, lo que describe el insecto bajo líneas de contorno sin tomar en cuenta efectos de luces y sombras. Un entintado blanco negro.

2.- Seleccione el espécimen a trabajar y colóquelo en el microscopio. Si es un ejemplar grande como un escarabajo podrá bosquejarlo con una buena lupa de cierto aumento. También puede practicar sus bosquejos científicos mediante fotografías de textos especializados o imágenes bajadas de la web.

3.- Coloque al lado derecho del microscopio la hoja tipo carta Din A4 (216 x 279mm), de ser posible perfectamente iluminada por una lámpara extra, recuérdese que una lámpara será definida para iluminar el espécimen a dibujar. Se recomienda como mínimo el formato A4, si requiere mayor detalle en el espécimen a ilustrar utilice el formato Din A3 (279 x 432mm), permite trabajar

en una escala mayor facilitando la inclusión de detalles menores en patas y antenas.

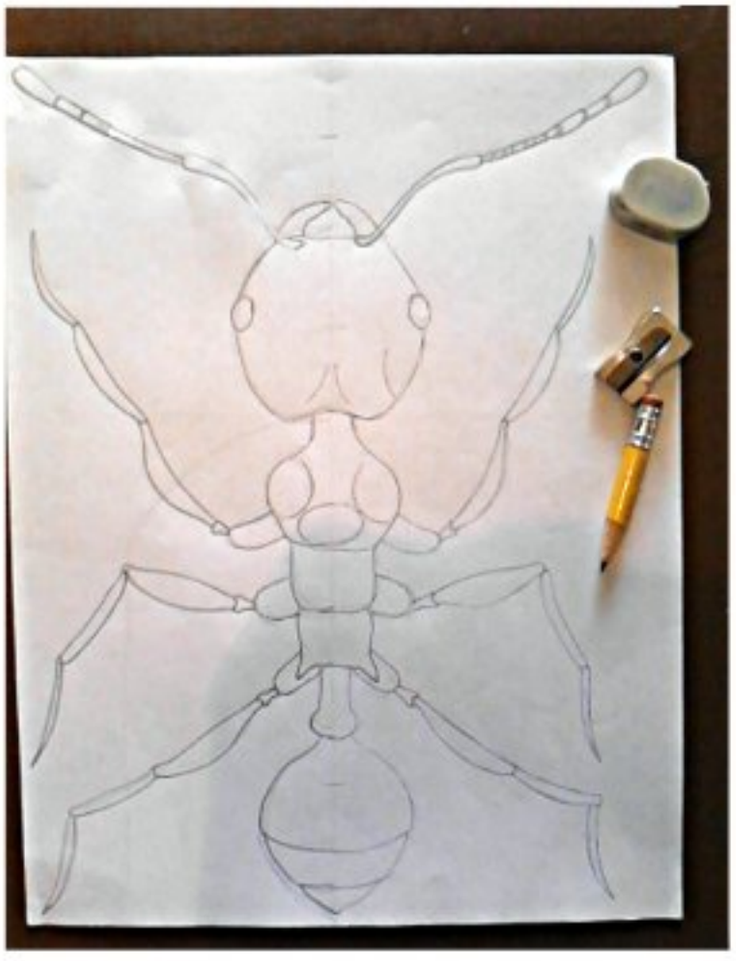


4.- Trace la línea de simetría en el centro de la hoja con un lápiz HB. Comience a dibujar la línea de contorno del insecto en el lado izquierdo del papel, es un método de trabajo mucho más factible para las personas diestras. Observe minuciosamente el espécimen y luego dibuje directamente en la hoja. Puede emplear el método de memorizar algún detalle en específico del insecto al mirarlo por un par de segundos, para luego plasmar lo captado en el papel.

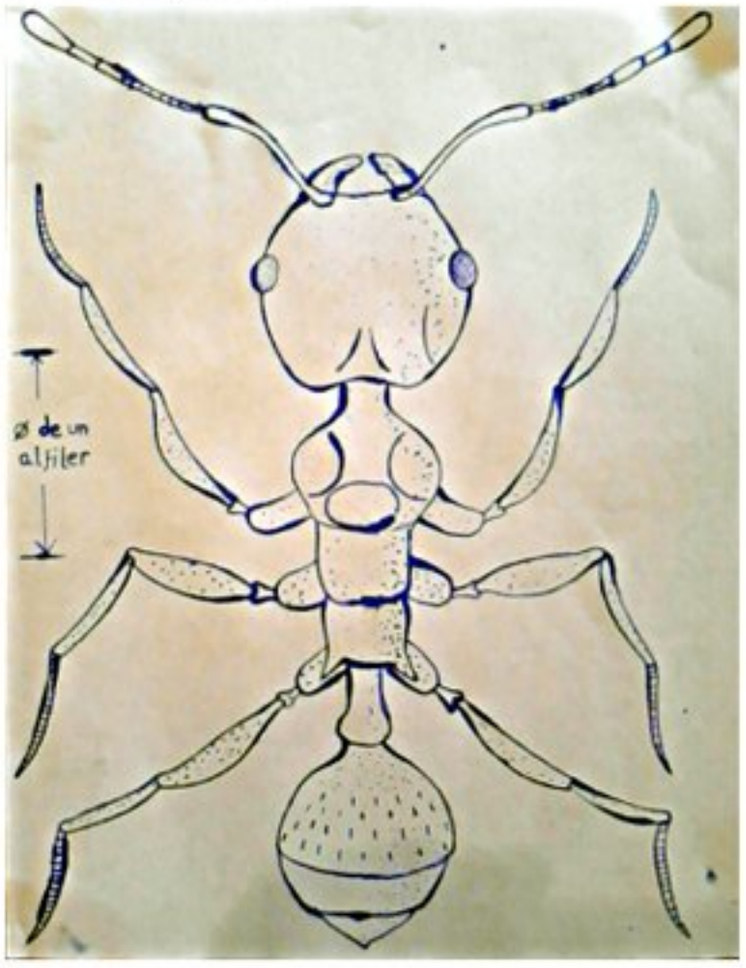
5.- Una vez que ha logrado registrar el insecto, tómese su tiempo y verifique constantemente entre lo dibujado y lo que percibe en el espécimen. Refine lo más que pueda su ilustración, la calidad en el dibujo científico está directamente relacionado con su nutrido detalle.

6.- Conforme con lo trazado, tome un papel vegetal y dibuje la mitad izquierda del insecto, servirá de referencia para dibujar el resto del espécimen. Establezca como referencia clave la línea de simetría para traspasar la otra parte. El reverso de una cuchara puede ser empleado como herramienta para traspasar el calco de lo dibujado en el papel vegetal hacia la hoja definitiva.

7.- Complete la forma del insecto con lápiz para finalmente chequear que lo dibujado guarda estrecha similitud con el espécimen visto a través del microscopio (o la lupa si es el caso). Hasta este punto puede ser registrado un espécimen con líneas de contorno sencillo. Si se desea puede profundizar al incluirle a la ilustración luces y sombras con un lápiz, entregando mayor volumen.



8.- Mis ilustraciones de insectos en su mayoría las finalizo con un entintado, aplicando tinta de impresora mediante plumillas de bambú. Una técnica de trazado al muy estilo japonés. Diferentes plumillas pueden ser empleadas al variar el grosor de sus puntas, desde puntas muy afiladas para entregar trazados delgados hasta puntas romas para líneas de cierto grosor.



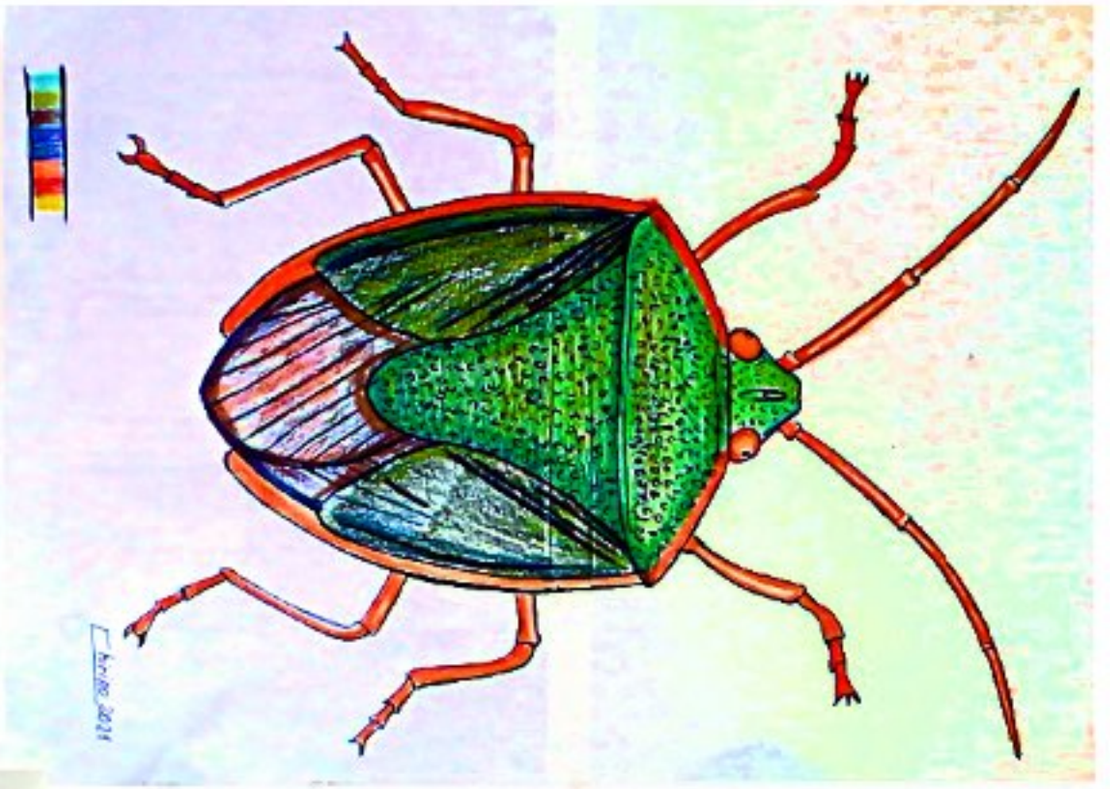
9.- Para entregar un mayor valor a la ilustración científica de cualquier espécimen entomológico se debe representar la escala en milímetros al lado, de manera de poder establecer una referencia de proporción. Esto puede ser logrado al conocer el campo angular del microscopio empleado. En mi caso, mi instrumento de observación entrega una resolución máxima de 5mm, es decir puedo captar en el ocular especímenes cuerpo entero que no excedan ésta medida. Algunos autores (Stanley. B, Tomas. M: Drawing Techniques for Publication) sugieren simplemente en colocar la longitud del espécimen en

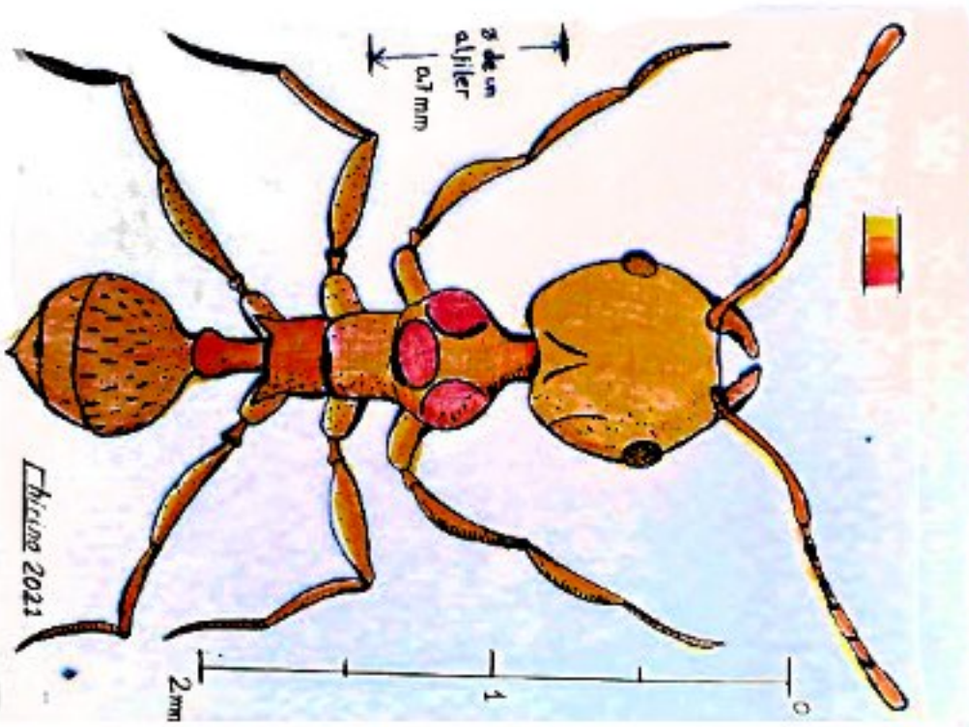
milímetros en un lado de la ilustración.

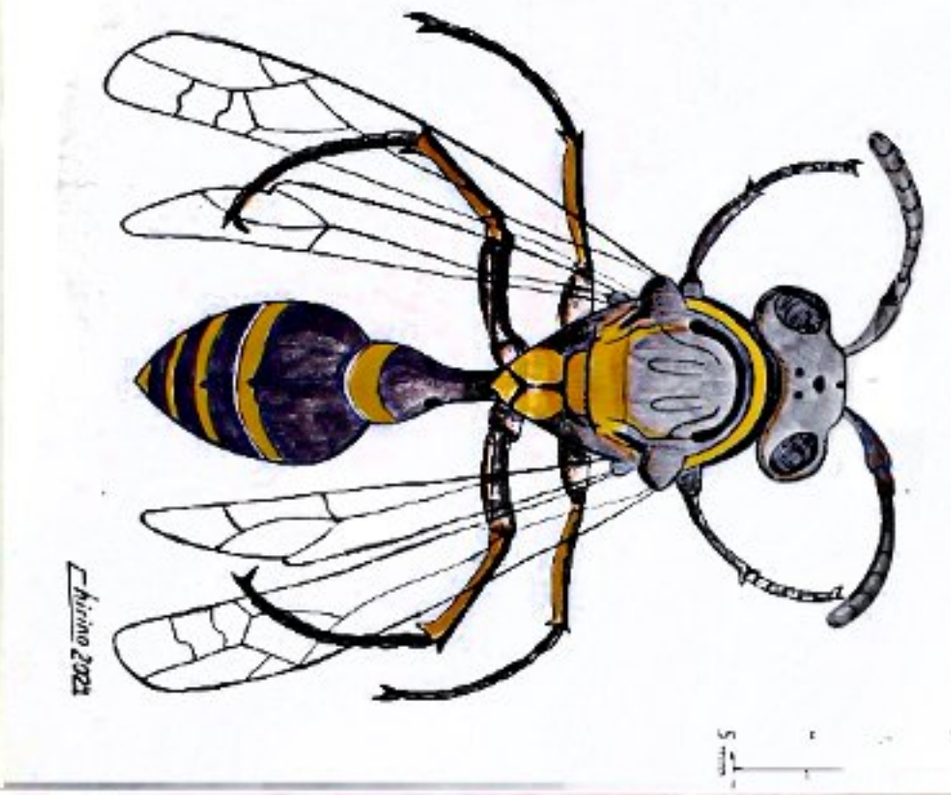
DIBUJANDO INSECTOS CON LÁPICES DE COLORES

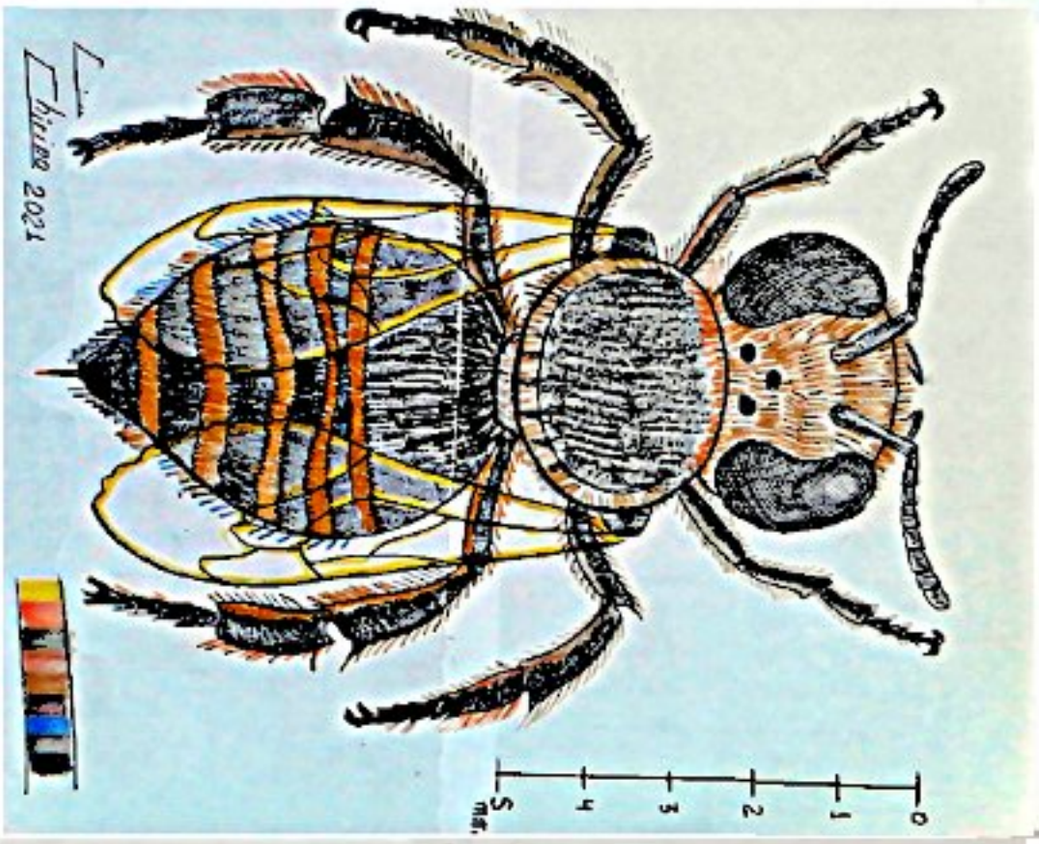
Trabajar con lápices de colores puede ofrecer ventajas muy significativas con respecto a otras técnicas. Pueden ser creadas perfectas gradaciones de tono y mezcla de colores obteniendo así yuxtaposiciones que permiten entregar un mayor volumen a la obra plasmada, resultados que pueden llegar a ser verdaderamente excepcionales cuando se logra conocer y dominar la técnica. Antes de iniciar a pintar el espécimen, el cual cabe destacar fue elaborado por el método descrito anteriormente de dibujar la forma mediante líneas y trazos simples, sin ningún tipo de sombreado, procedo a elaborar una escala de colores para tener una cierta idea de la degradación y contraste en el diseño. En el caso del Coco Elefante por ejemplo, trabaje con nueve lápices de colores, predominando en el insecto un color miel oscuro.

Equipo empleado por el autor para dibujar la hormiga roja, el microscopio fue construido de forma artesanal a partir de piezas ópticas de un antiguo telescopio el cual entrega una resolución bastante aceptable para obtener detalles de cierta precisión. La luz de la superficie del dibujo debe ser balanceada y estar en perfecta armonía con la luz entregada por el microscopio.

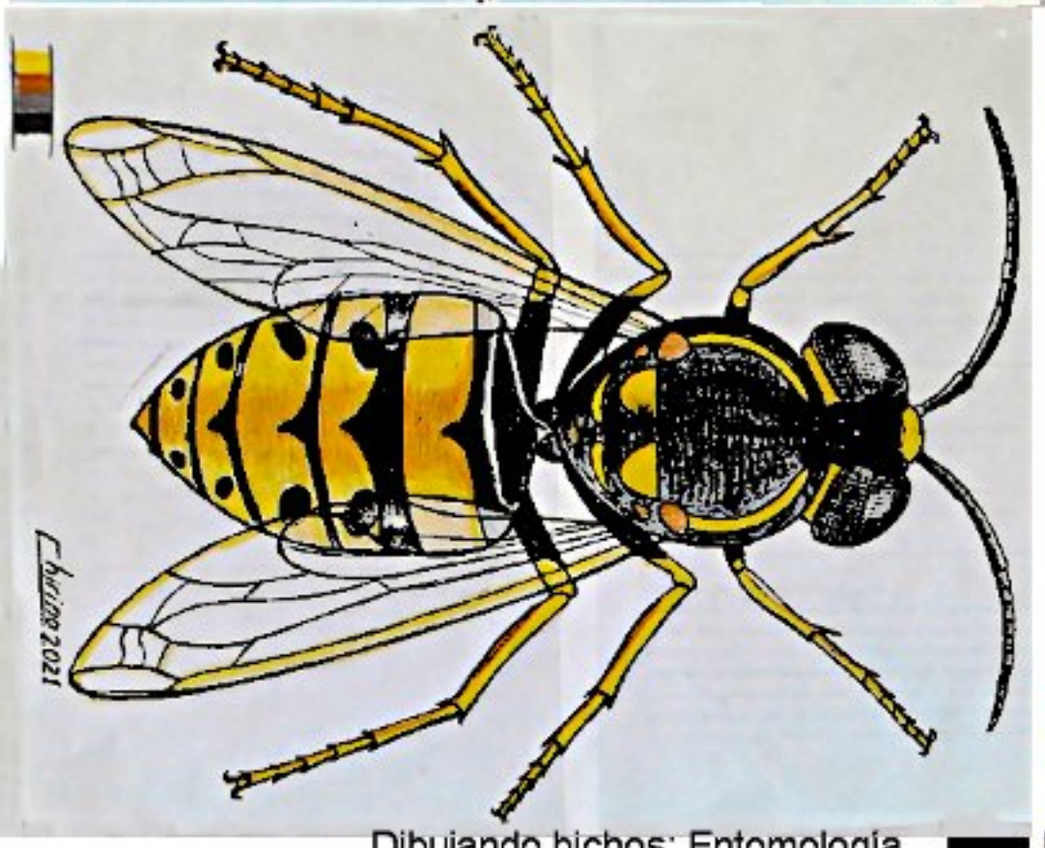



0
1
2mm
a de un
alfiler
0,7 mm


5 mm


0
1
2
3
4
5 mm

Phyllium crucifolium



Fases anatómicas, de Alfonso Elola.

Alfonso Elola.

Estudió ilustración en el Instituto de diseño de Caracas. Comparte su tiempo entre su nativa Venezuela y Madrid, España. Elola cita a Diego Velásquez y Caravaggio como sus principales inspiraciones, pero su interpretación personal de la anatomía humana es "más emocional que científica. Un colapso de todas las expresiones teatrales".

Las herramientas que utiliza Elola para realizar sus ilustraciones principalmente son Photoshop, Sketchbook Pro, 3DS Max y ZBrush.

Web: www.behance.net/elola

MUESTRANOS TU TRABAJO.

Si eres un historietista e ilustrador, esta sección es el lugar adecuado para mostrar tus trabajos. En cada número presentamos las mejores obras creadas por nuestros colaboradores. Envía algunas de tus creaciones a nuestro correo **acasiooe@gmail.com** para que sean exhibidos en algunas de estas secciones: Galería Hallaco, Galeria FanArts, Diseño del personaje, Bocetos y caricaturas.

Envía siempre con la imagen un archivo de texto que contenga los datos siguientes:

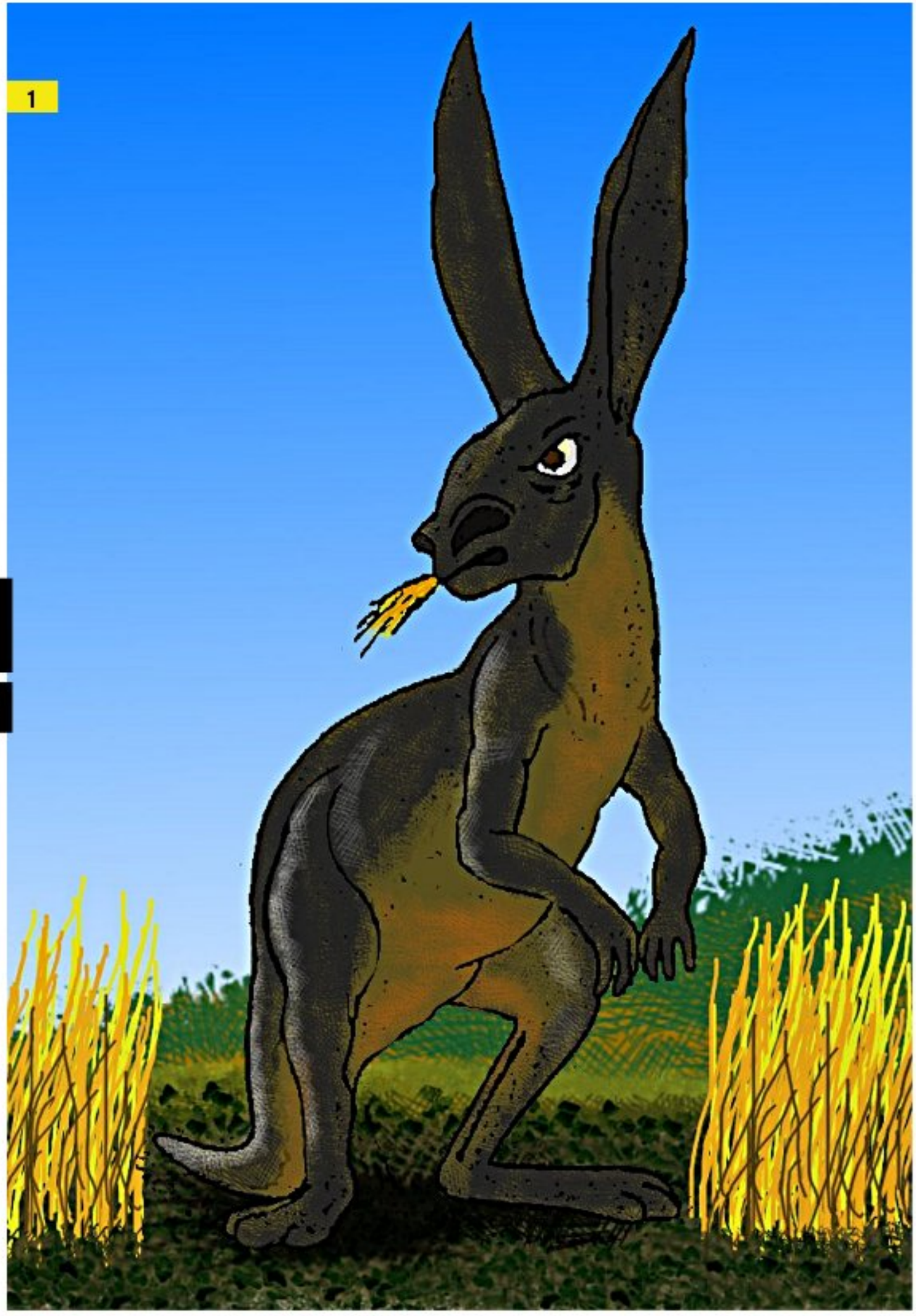
-Nombre
-Dirección de correo electrónico.
-El titulo de cada imagen.
-Información de cómo se creó la imagen.
-El software empleado en la imagen.
-Un poco de información sobre ti. Será suficiente con que nos envíes un texto de entre 200 y 300 palabras.

Colabora con nosotros.

"Falsity" de Raynner Gill.

Nota del editor: Esta hermosa imagen la tome de la página de facebook del artista visual Raynner Gill publicada en 2019, basada en el concepto de la chica cráneo (Skull Girl).

GALERÍA HALLACO



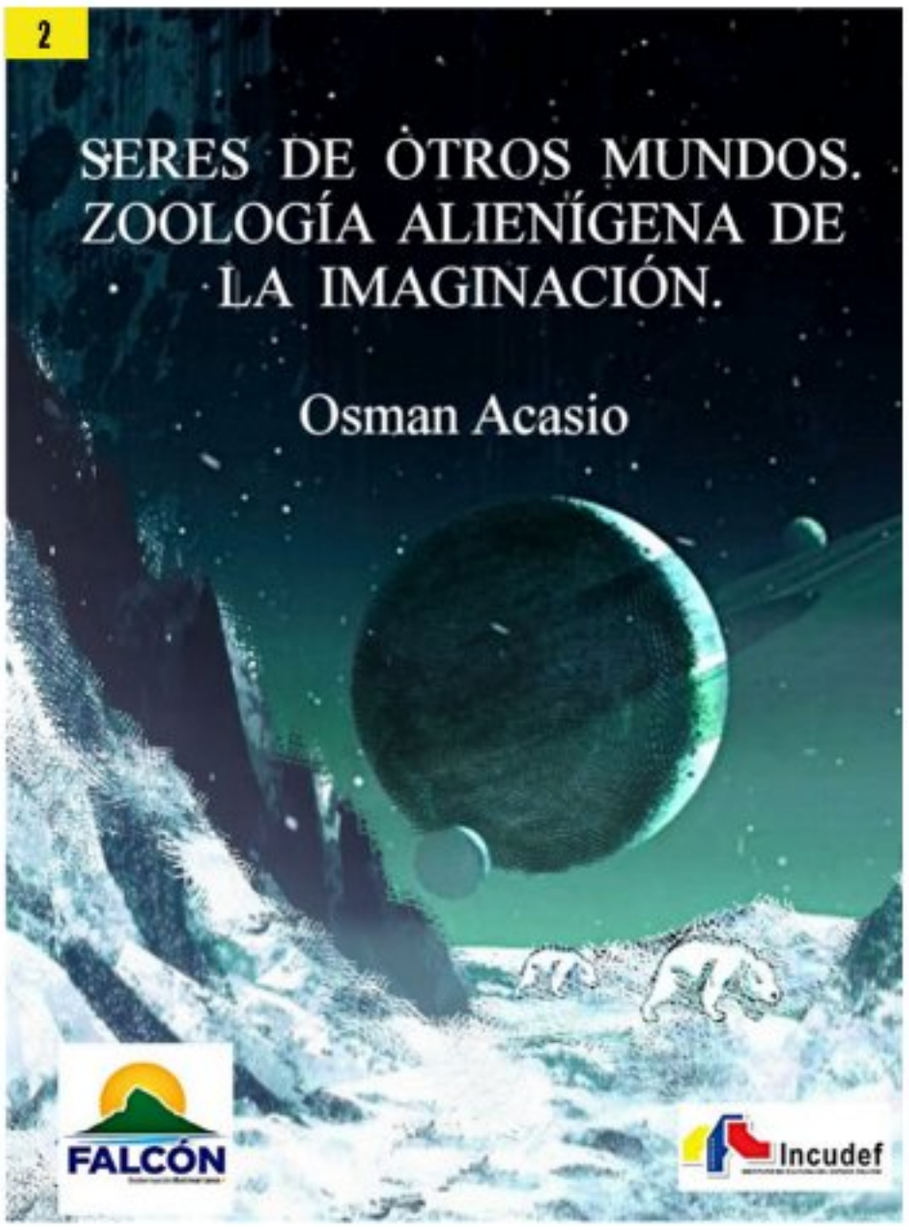
GALERÍA HALLACO

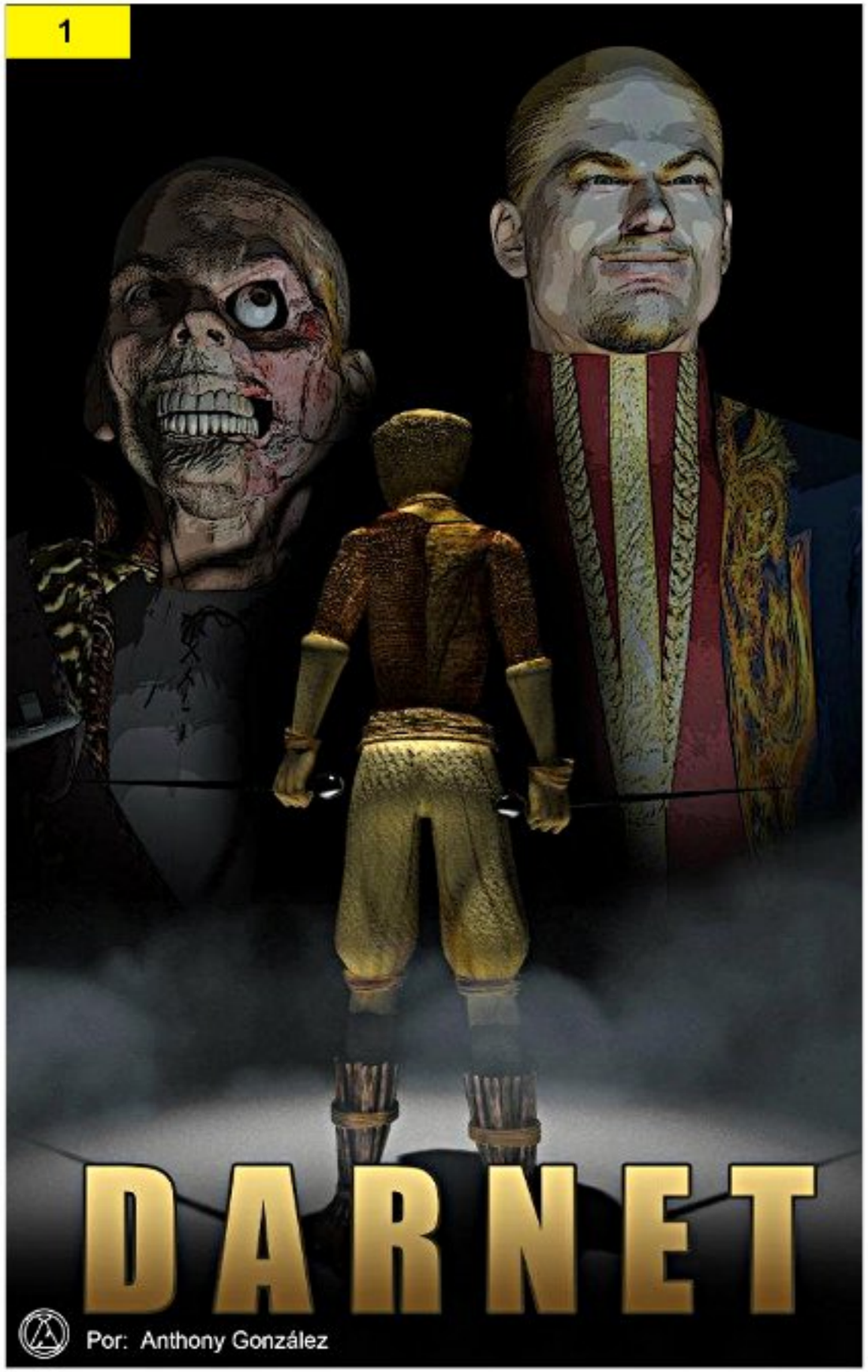
1 - "Tío Conejo Bizarro", de Acasio.

"La presente ilustración es una interpretación artística de un Conejo Bizarro, una hipotética criatura alienígena herbívora, habitante de llanura en algún exoplaneta lejano de baja gravedad.

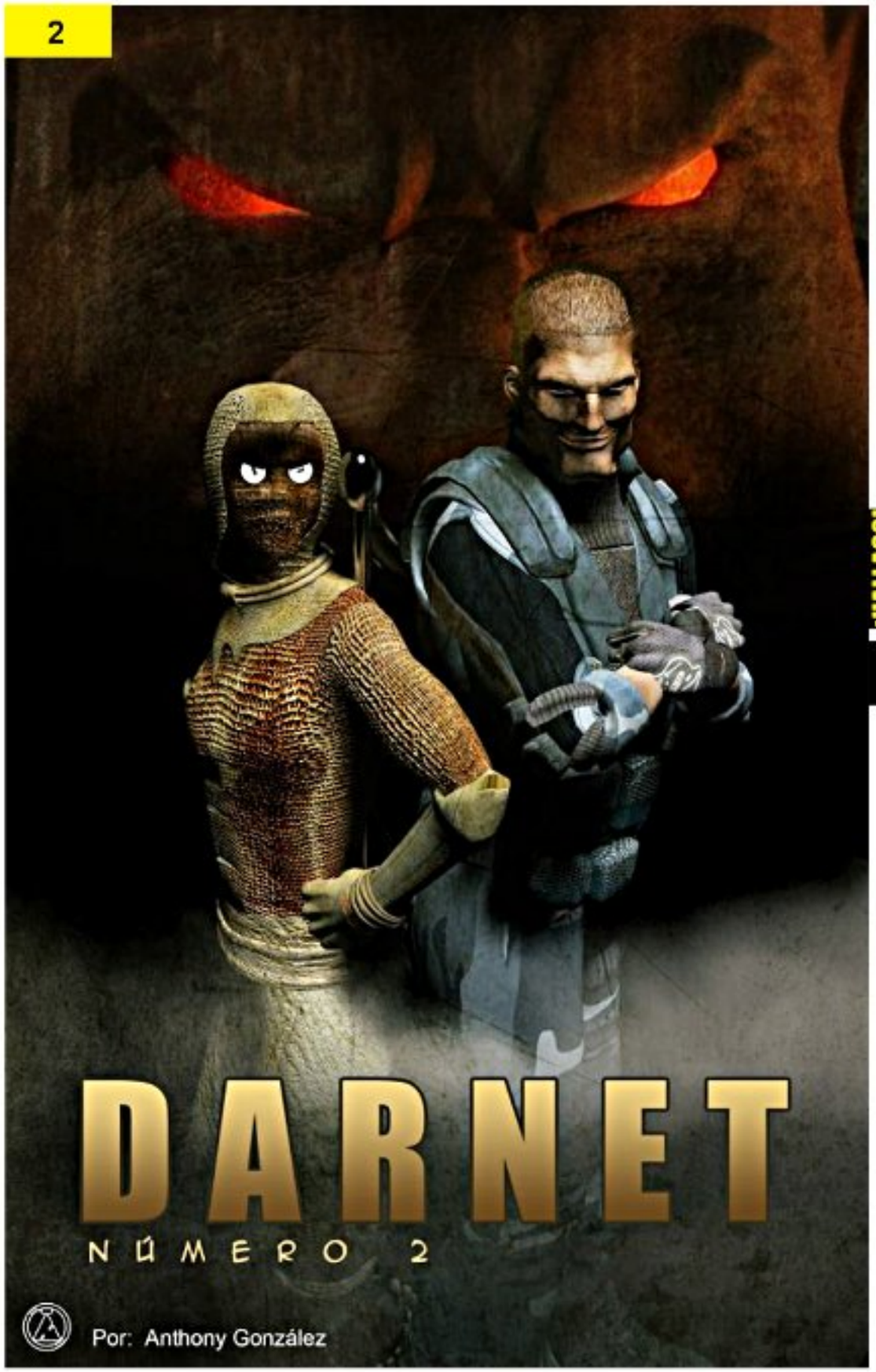
Ilustración realizada empleando los softwares libres GIMP y Krita, creada para el libro de mi autoría Seres de otros mundos. Criaturas alienígenas de la imaginación." Acasio.

2 - Diseño de portada libro Seres de otros mundos.





1- Portada del cómic Darnet número 1, de Anthony González.

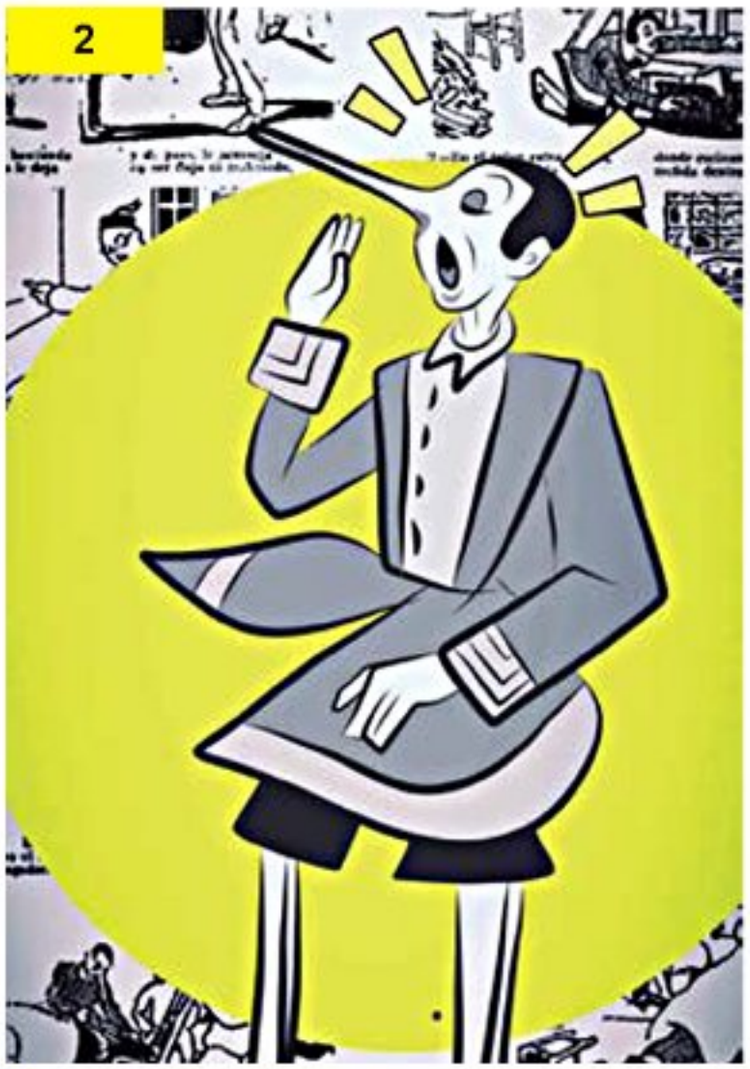


2- Portada del cómic Darnet número 2, de González.

GALERÍA FANART

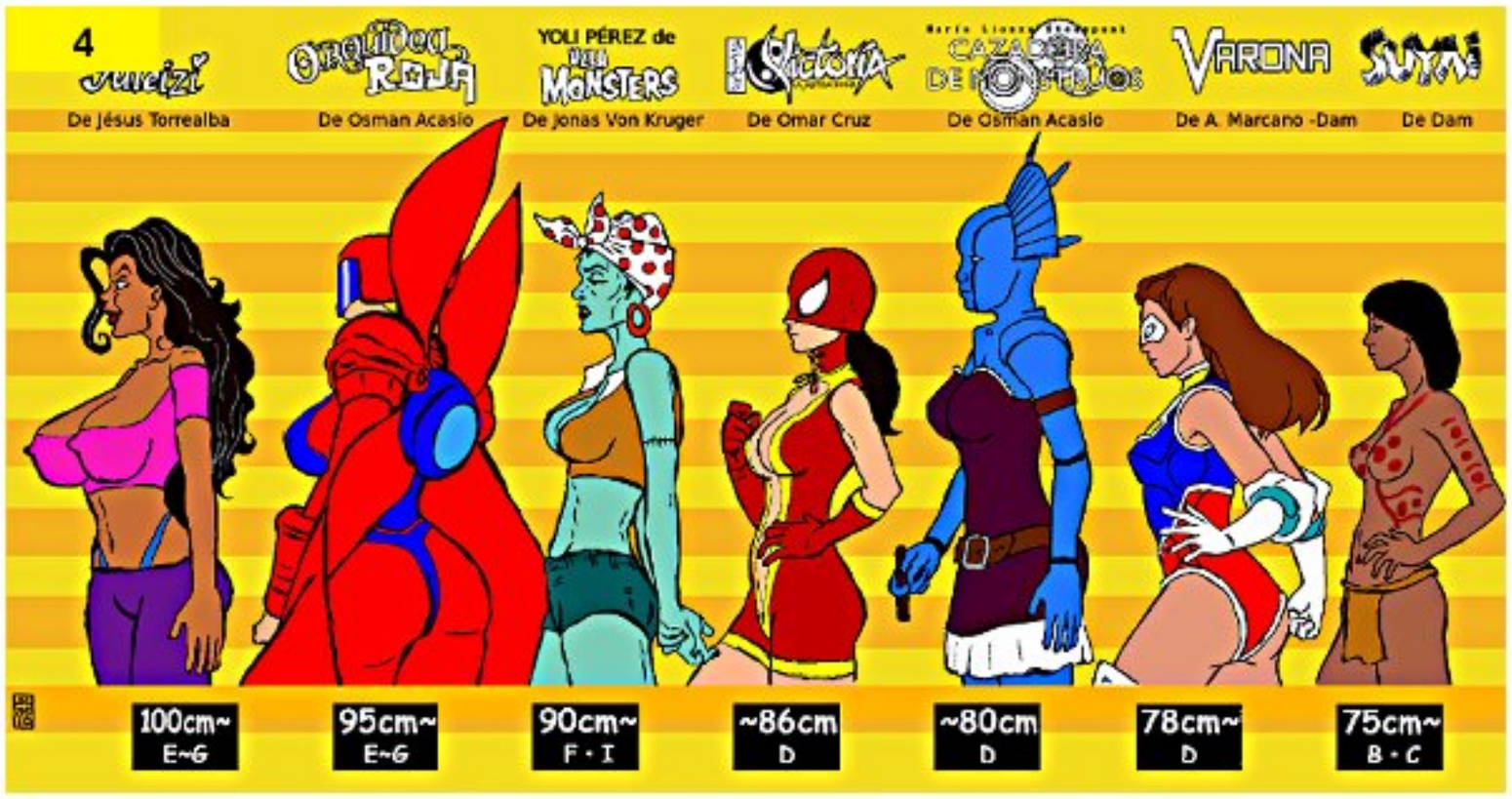
1

2



3

4



1- Capitán Guayana, de DJ Galez Cover, basado en personaje de Hallaco.

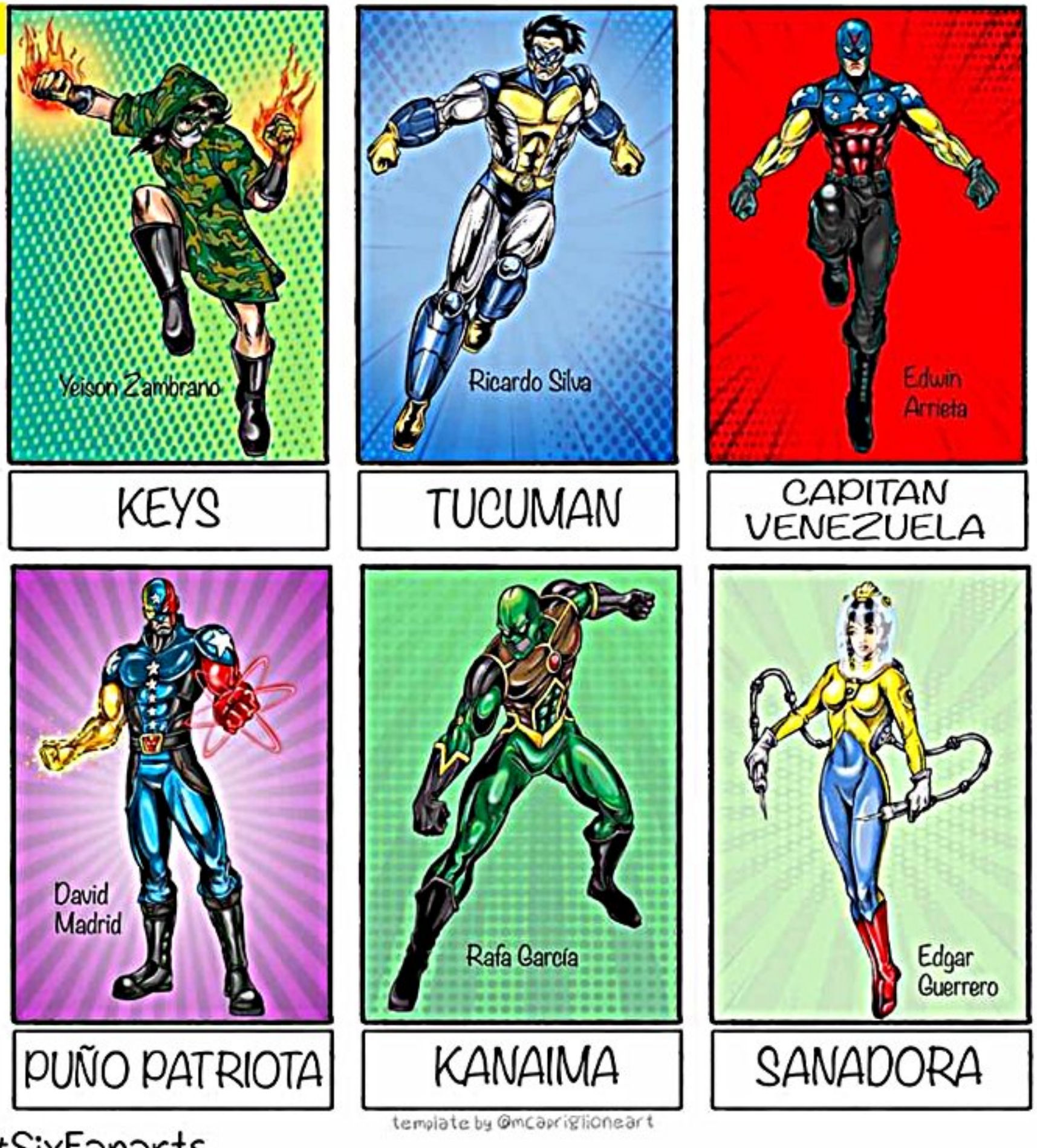
2- Pinocho, de Rynngo, basado en personaje de José Leoncio Martínez -Leo.

3- María Lionza Steampunk, de Gilber Torres, basado en personaje de Acasio.

4- Linea comparativa heroínas de historietas, de Acasio, basado en varios personajes de cómic de autor.

GALERÍA FANARTS

Reto seis fanarts, de Omar Cruz.



#SixFanarts

Ilustración de Reiq

Nota del editor:

La presente ilustración presentada en formato de poster desplegable, obra del ilustrador valenciano Reinaldo Quintero –Reiq, residenciado actualmente en USA, la extraje de una revista española que compré en su momento, de nombre Minami. Manga y ocio. Año 7 número 58 publicada en el verano de 2005.

MOSCA, de Reinaldo Quintero -Reiq.

GALERÍA HALLACO

1

@zro30

2

@mariannamadriz

1- Viejo cassette, de ZRO.

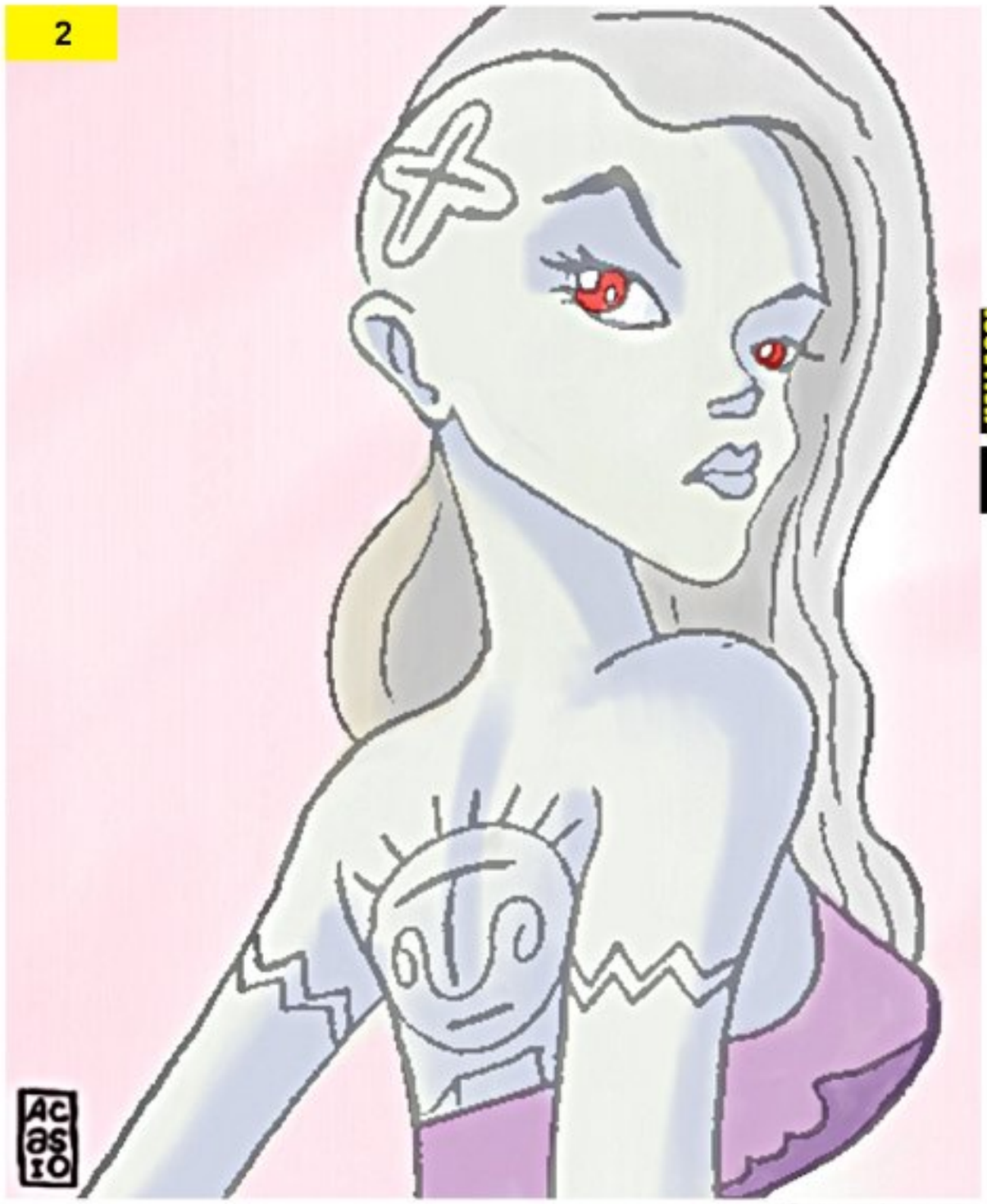
2- Stephen Hawking, de Marianna Madriz.

1

@rumay_chian

1- Flores, de Rumay Chian.
Software utilizado: Clip Studio Paint.

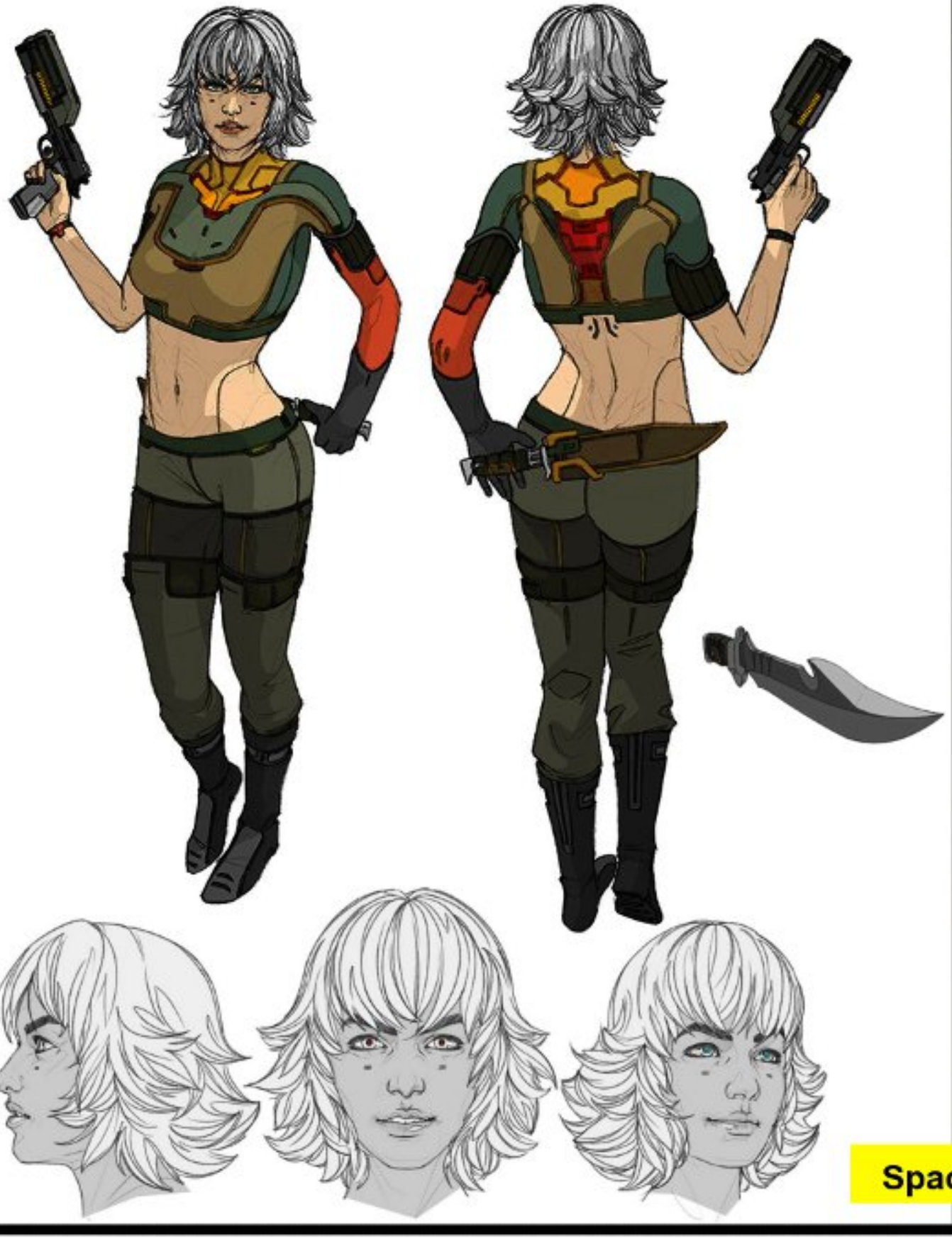
2

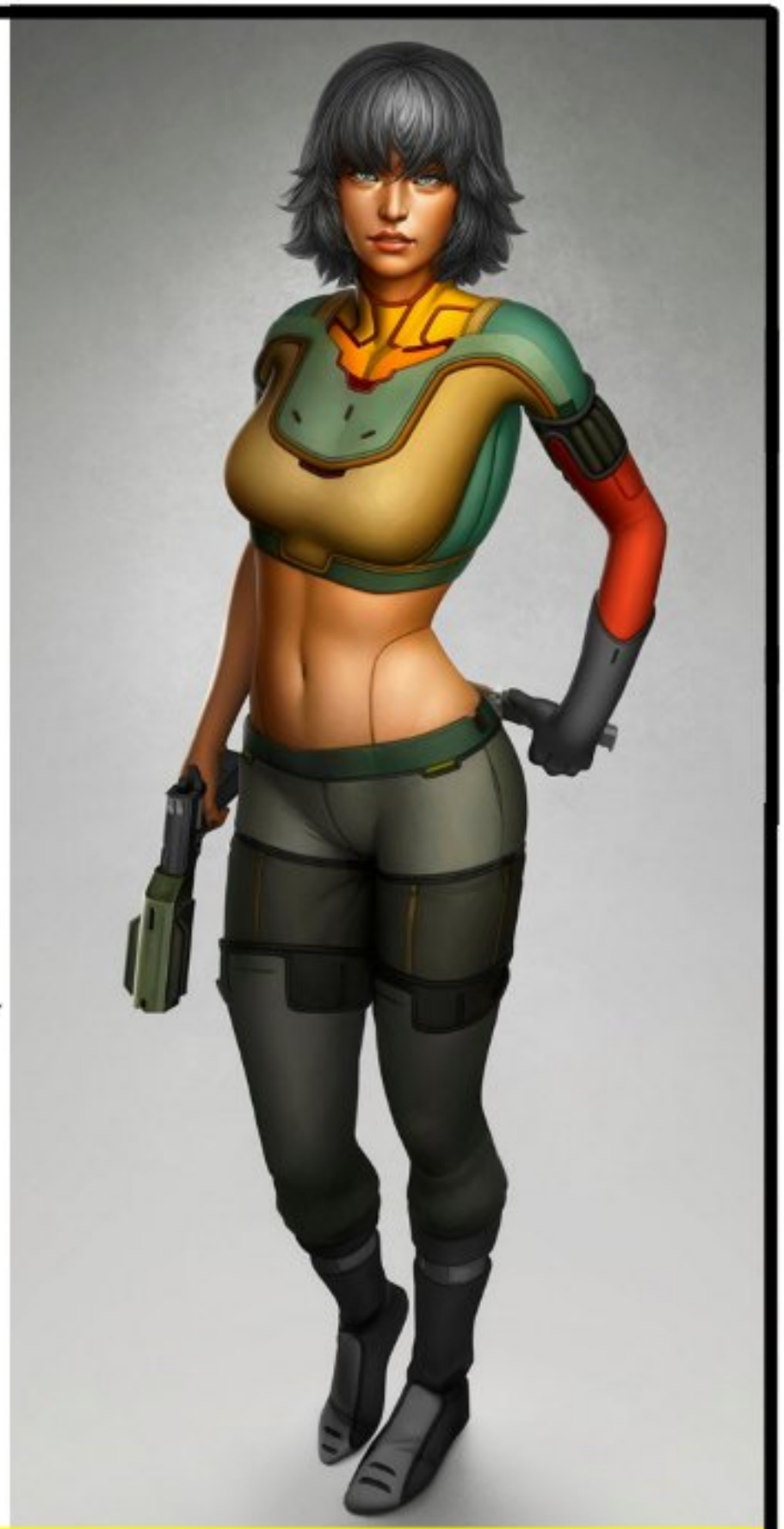


@acasio_arte

2- Cueika Yekuana, la princesa Omacha (delfín que se transforma en gente); de Acasio.
Software utilizado: SketchBook Copic Edition.

GALERÍA DISEÑO DE PERSONAJES.





Space Cop Android, de Raynner Gill.

GALERÍA ARTE URBANO.

Un espacio para el graffiti y el muralismo.

Cantor del pueblo, de Kalaka

REVISTA

¡HALLACO!

MAGAZINE DEDICADO AL CÓMIC HECHO EN VENEZUELA.

Estado Falcón. Venezuela
2021